

**PEMANFAATAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK KEGIATAN
PEMBELAJARAN DI TK BUMI WARTA UMBULHARJO
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Anny Berlian Ferynanda Sibuea
NIM. 09111241010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
APRIL 2015**

SURAT PERNYATAAN

PERSETUJUAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri.
Skripsi yang berjudul **“Pemanfaatan Permainan Tradisional untuk Kegiatan Pembelajaran di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta”** yang disusun oleh Anny Berlian Ferynanda Sibuea, NIM 09111241010 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

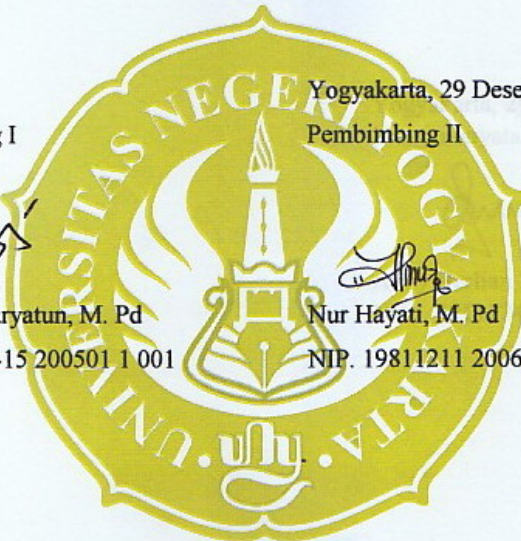
Pembimbing I

Ika Budi Maryatun, M. Pd
NIP. 19780415 200501 1 001

Yogyakarta, 29 Desember 2014

Pembimbing II

Nur Hayati, M. Pd
NIP. 19811211 200604 2 001



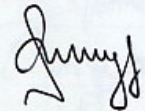
SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 29 Desember 2015

Yang menyatakan,



Anny Berlian Ferynanda Sibuea
NIM. 09111241010

PENGESAHAN

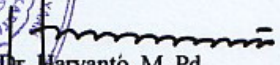
Skripsi yang berjudul "PEMANFAATAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK KEGIATAN PEMBELAJARAN DI TK BUMI WARTA UMBULHARJO YOGYAKARTA" yang disusun oleh Anny Berlian Ferynanda Sibuea, NIM 09111241010 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 20 Januari 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Ika Budi Maryatun, M. Pd	Ketua Penguji		13-2-2015
Rina Wulandari, M. Pd	Sekretaris Penguji		13-2-2015
Dr. Mami Hajaroh, M. Pd	Penguji Utama		24-2-2015
Nur Hayati, M. Pd	Penguji Pendamping		18-2-2015

Yogyakarta, 16 APR 2015
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Dr. Haryanto, M. Pd
NIP. 19600902 198702 1 001

MOTTO

*“Sukses bukanlah kunci kebahagiaan. Kebahagiaan adalah kunci untuk sukses.
Jika anda mencintai yang anda kerjakan, anda akan sukses”*

- Albert Schweitzer -

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada :

1. Allah Bapa yang mencurahkan seluruh anugerah-Nya
2. Bapak dan mama tercinta yang telah memberikan segalanya
3. Program Studi PG PAUD FIP UNY yang saya banggakan

**PEMANFAATAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK KEGIATAN
PEMBELAJARAN DI TK BUMI WARTA UMBULHARJO
YOGYAKARTA**

Oleh
Anny Berlian Ferynanda Sibuea
NIM 09111241010

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pemanfaatan permainan tradisional untuk kegiatan pembelajaran di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta. Permainan tradisional yang sederhana dan memiliki banyak manfaat untuk mengoptimalkan perkembangan anak.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Objek penelitian ini adalah pemanfaatan permainan tradisional. Subjek penelitian adalah anak kelompok B2 yang berjumlah 17 anak. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen penelitian menggunakan lembar catatan observasi, panduan wawancara, dan catatan dokumentasi. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif menggunakan model analisis interaktif. Data hasil penelitian diuji kembali keabsahannya menggunakan perpanjangan keikutsertaan, ketekunan pengamatan, dan triangulasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pemanfaatan permainan tradisional untuk kegiatan pembelajaran di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta dengan pelaksanaan yang belum rutin. Hal tersebut berdasarkan data yang didapat dari analisis jenis permainan tradisional, alat yang dipakai, pelaksanaan pembelajaran, faktor pendukung, dan faktor penghambat.

Kata kunci: *permainan tradisional, kegiatan pembelajaran, anak TK kelompok B2*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Kasih atas berkat dan anugerah-Nya yang memberikan kesempatan pada penulis untuk menikmati kehidupan akademik yang diselesaikan dengan penulisan skripsi berjudul “Pemanfaatan Permainan Tradisional untuk Kegiatan Pembelajaran di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta” dengan baik dan lancar. Tanpa bantuan dari berbagai pihak skripsi ini tidak mungkin dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan menambah ilmu yang berharga
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kemudahan dalam proses penyusunan skripsi
3. Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kemudahan dalam proses penyusunan skripsi ini
4. Dosen Pembimbing yang dengan sabar membimbing penulis dalam menyusun skripsi dan berkenan meluangkan waktu untuk memberikan saran, arahan, dan motivasi pada penulis dalam menyelesaikan skripsi
5. Ketua Program Studi PG PAUD yang telah memberikan saran, motivasi, dan nasehat dalam penyusunan skripsi.
6. Bapak, mama, kakak, dan abang yang telah memberikan doa, semangat, serta dukungan selama menyelesaikan skripsi.

7. Seluruh Dosen Program Studi PG PAUD yang telah memberikan ilmu dan pengalaman pada penulis.
8. Seluruh karyawan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi.
9. Kepala sekolah, guru, dan peserta didik di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan dalam kegiatan penelitian.
10. Teman serta sahabatku, Nida, yang senantiasa mengingatkan, mendukung, dan memberikan semangat selama penyusunan skripsi.
11. Teman-teman PG PAUD Kelas A angkatan 2009 yang selalu memberikan semangat, petunjuk, dukungan, serta doa.
12. Teman-teman Garda Depan 48 yang senantiasa memberikan dukungan dan doa.
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca. Tuhan memberkati.

Yogyakarta, 6 Maret 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kegiatan Pembelajaran	10
1. Pengertian Pembelajaran	10
2. Kegiatan dalam Pembelajaran.....	11
3. Faktor-faktor dalam Kegiatan Pembelajaran.....	13

B. Permainan Tradisional.....	15
1. Pengertian Permainan Tradisional	15
2. Fungsi Permainan Tradisional	17
3. Jenis Permainan Tradisional	19
C. Pemanfaatan Permainan Tradisional untuk Kegiatan Pembelajaran	37
D. Karakteristik Anak TK Kelompok B	39
E. Penelitian yang Relevan	43
F. Pertanyaan Penelitian	45

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian	46
B. Subjek dan Objek Penelitian	47
C. Setting Penelitian	47
D. Data	47
E. Sumber Data	48
F. Teknik Pengumpulan Data	48
G. Teknik Analisis Data	50

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	54
B. Pembahasan Hasil Penelitian	86
C. Keterbatasan Peneliti	90

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	91
B. Saran	92

DAFTAR PUSTAKA	93
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	95
-----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Kisi-kisi Panduan Penelitian	48
Tabel 2. Fasilitas Sekolah	57
Tabel 3. Sarana dan Prasarana di Ruang Kelas	61-62
Tabel 4. Jadwal Kegiatan Ekstrakurikuler TK Bumi Warta	63

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Model Interaktif	51
Gambar 2. Struktur Organisasi TK Bumi Warta Yogyakarta	63
Gambar 3. Tutup spidol dan batang kayu	65
Gambar 4. Permainan <i>cublak-cublak suweng</i> kelompok B2 TK Bumi Warta Yogyakarta	68
Gambar 5. Tali Karet	73
Gambar 6. Permainan lompat tali kelompok B2 TK Bumi Warta Yogyakarta	75-76
Gambar 7. Permainan <i>sluku-sluku bathok</i> kelompok B2 TK Bumi Warta Yogyakarta	82

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Panduan Observasi.....	96
Lampiran 2. Panduan Wawancara.....	97
Lampiran 3. Panduan Dokumentasi	99
Lampiran 4. Catatan Dokumentasi	101
Lampiran 5. Hasil Observasi	117
Lampiran 6. Catatan Lapangan	120
Lampiran 7. Catatan Wawancara (CW-1)	124
Lampiran 8. Catatan Wawancara (CW-2)	126
Lampiran 9. Catatan Wawancara (CW-3)	129
Lampiran 10. Rencana Kegiatan Harian	132
Lampiran 11. Surat Penelitian	140

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bagi anak usia dini merupakan program pengembangan kemampuan perkembangan bagi anak usia dini. Dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 angka 14 menyatakan:

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pelaksanaan pendidikan anak usia dini yang ditujukan bagi anak usia 0 hingga 6 tahun sepatutnya memperhatikan tahap perkembangan anak di tiap umurnya. Pada setiap umur, anak memiliki perbedaan perkembangan. Maka dari itu di setiap umur terdapat tahapan pencapaian perkembangan, tahapan pencapaian perkembangan ini juga tidak terlepas dari aspek-aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak. Aspek-aspek perkembangan tersebut ialah aspek kognitif, aspek fisik-motorik, aspek bahasa, aspek sosial emosional, dan aspek moral. Aspek perkembangan anak ini berjalan berdampingan satu dengan yang lain, maksudnya dalam mengembangkan kemampuan keterampilan anak, guru dan orangtua, tidak hanya berfokus pada satu aspek saja melainkan memberikan rangsangan pada segala aspek pada waktu yang bersamaan.

Aspek perkembangan motorik merupakan proses memperoleh keterampilan dan pola gerakan yang dapat dilakukan anak. Keterampilan motorik diperlukan untuk mengendalikan tubuh (Moeslichatoen, 2004: 15). Perkembangan motorik

ini mendukung perkembangan aspek-aspek lainnya. Seluruh aspek perkembangan anak tidak dapat berjalan terpisah karena akan terjadi ketimpangan jika salah satu aspek tidak berjalan sesuai dengan yang seharusnya. Keterampilan motorik kasar merupakan bagian dari perkembangan motorik yang meliputi gerak seluruh tubuh atau sebagian besar tubuh.

Metode pengajaran yang sangat efektif untuk mengoptimalkan kemampuan motorik anak adalah bermain. Bermain menurut Gordon & Browne (dalam Moselichatoen, 2004: 24) merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak. Anggani Sudono (2010: 1) menyatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat dimengerti bahwa bermain merupakan kegiatan yang dapat menghasilkan ilmu dan memberikan rasa senang yang dimulai sejak masa kanak-kanak. Bagi anak-anak, bermain merupakan sarana untuk belajar dan menerima pengetahuan baru dengan cara yang menyenangkan.

Bermain memberikan pelajaran bagi anak-anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya dan saling bertukar informasi. Permainan yang mendukung untuk interaksi ini terdapat dalam permainan tradisional. Menurut James Danandjaja (dalam Keen Achroni, 2012: 45) permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan, di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun-temurun, serta banyak mempunyai variasi. Sesuai dengan pernyataan tersebut, Sukirman Dharmamulya

(2008: 29) menyatakan bahwa permainan tradisional juga dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri atau warna khas tertentu pada suatu kebudayaan. Dengan kata lain permainan tradisional merupakan aset budaya untuk mempertahankan identitas di antara kumpulan masyarakat yang berbeda.

Pada kegiatan pembelajaran Taman Kanak-kanak sering kali permainan tradisional tidak diajarkan. Di TK Tri Pusara Rini, tempat peneliti melaksanakan KKN, permainan tradisional jarang dimainkan oleh anak-anak. Ketika pembelajaran, guru memilih membuat media baru untuk menunjang pembelajaran. Sedangkan pada saat istirahat, anak lebih memilih memainkan alat permainan yang ada seperti ayunan, jungkat-jungkit, dan papan luncur, daripada menggambar pola permainan engklek dan memainkannya atau bermain ular naga, yang hanya butuh pemain untuk pelaksanaannya. Anak-anak di TK tersebut memiliki sifat mudah menyerap hal baru, seandainya mereka diajari untuk melakukan permainan tersebut, namun guru-guru yang ada di TK Tri Pusara Rini tidak mengajarkannya. Penyebabnya adalah keterbatasan tenaga guru, karena usia guru TK Tri Pusara Rini yang memasuki usia 50 tahun ke atas, sehingga tidak mampu melompat dan berlari melebihi kapasitas kemampuan mereka.

Sama seperti TK Tri Pusara Rini, berdasarkan pengamatan peneliti pada bulan Desember 2013, TK Mardi Putra Yogyakarta juga jarang melaksanakan permainan tradisional di dalam pembelajarannya karena keterbatasan halaman sekolah. Gedung sekolah TK Mardi Putra tidak luas, terdapat pintu dan teras yang kecil dan halaman yang langsung berbatasan dengan jalan yang sering dilewati kendaraan. Di seberang jalan terdapat tanah yang cukup luas untuk bermain,

namun tanah tersebut tidak dapat dimanfaatkan karena sering dipakai untuk tempat parkir mobil. Berbagai macam kendala tersebut yang menyebabkan permainan tradisional tidak dapat dilaksanakan baik untuk pembelajaran maupun di waktu istirahat. Maka dari itu, untuk melaksanakan pembelajaran, guru menggunakan media lain atau membuat kegiatan pembelajaran lagi. Padahal banyak permainan tradisional yang dapat menunjang kegiatan belajar anak.

Berdasarkan pengamatan peneliti dalam setiap perbincangan di lingkungan sekitar, topik permainan tradisional banyak diperbincangkan. Pembicaraan dengan topik permainan tradisional menimbulkan banyak keluhan baik dari orang tua siswa tempat peneliti melayani pendidikan moral di sekolah minggu gereja HKBP dan juga guru-guru yang melayani ditempat tersebut. Keluhan juga datang dari orang dewasa di luar lingkungan pelayanan peneliti baik yang sudah menikah ataupun yang belum menikah, serta mereka yang mempunyai anak usia TK. Kesimpulan dari seluruh keluhan tersebut adalah keprihatinan orang dewasa dalam permainan anak-anak jaman sekarang. Menurut mereka, permainan modern dengan teknologi yang canggih saat ini mengubah kepribadian anak-anak. Kebebasan untuk berkumpul, bermain, dan bersenang-senang dengan teman sebaya tergantikan dengan permainan modern yang bersifat individual. Berbeda dengan beberapa tahun yang lalu ketika permainan tradisional masih menjadi primadona bagi anak-anak mulai usia TK hingga Sekolah Dasar (SD).

Seorang wali siswa bernama Sri Rejeki Silitonga, mengungkapkan bahwa anak-anaknya lebih memilih bermain i-Pad dan *playstation* daripada berkumpul dan bermain dengan anak-anak yang tinggal dilingkungannya. Permainan

elektronik seperti yang ada di i-Pad dan *playstation* mengajarkan rasa kompetitif bagi anak namun tidak mengajarkan interaksi kepada orang lain, maka dari itu permainan elektronik dapat mengubah kepribadian seseorang menjadi individualis.

Permainan tradisional menurut Keen Achroni (2012 : 45-48) mempunyai banyak kelebihan yaitu tidak memerlukan biaya untuk memainkannya, melatih kreativitas anak, mengembangkan kecerdasan sosial dan emosional anak, mendekatkan anak-anak pada alam, sebagai media pembelajaran nilai-nilai, mengembangkan kemampuan motorik anak, bermanfaat untuk kesehatan, mengoptimalkan kemampuan kognitif anak, memberikan kegembiraan dan keceriaan, dapat dimainkan lintas usia, dan mengasah kepekaan anak. Kelebihan serta manfaat tersebut tidak didapatkan dalam permainan modern dengan teknologi canggih. Kelebihan ini juga didapatkan dalam pendidikan di sekolah. Bagi anak usia dini, Taman Kanak-kanak (TK) merupakan pendidikan kedua setelah keluarga.

TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta merupakan sekolah yang mengajarkan permainan tradisional dalam pembelajarannya. TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta menyadari akan pentingnya permainan tradisional untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak usia dini. TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta melakukan pengenalan serta pembiasaan permainan tradisional. Permainan tradisional dilaksanakan seminggu tiga hingga empat kali dalam pembelajarannya dan pada saat istirahat anak juga memainkannya. Namun tidak semua permainan tradisional dapat dilakukan di TK Bumi Warta

Umbulharjo Yogyakarta mengingat adanya keterbatasan mengenai wilayah atau tempat bermain anak yang tidak terlalu luas, usia anak-anak yang tidak mampu memahami seluruh permainan tradisional, dan jam pelajaran yang singkat.

Bukan hanya satu jalan ke Roma, prinsip ini digunakan oleh guru TK Bumi Warta untuk mengajarkan permainan tradisional melalui kegiatan pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Permainan tradisional yang dipakai oleh TK Bumi Warta adalah ular naga dan petak umpet. Petak umpet digunakan guru-guru untuk mengajarkan berhitung secara berurutan dan ular naga digunakan sebagai sarana untuk melatih aspek perkembangan motorik anak.

Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka peneliti mengangkat judul “Pemanfaatan Permainan Tradisional untuk Kegiatan Pembelajaran di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka terdapat beberapa permasalahan yang diidentifikasi sebagai berikut:

1. Keprihatinan orang dewasa terhadap perubahan kepribadian anak-anak akibat hilangnya kebebasan bermain, berkumpul, dan bersenang-senang dengan teman sebaya dalam permainan tradisional yang tergantikan oleh permainan modern yang bersifat individual.
2. Permainan modern, permainan elektronik, yang menggantikan permainan tradisional, tidak mampu menggantikan manfaat permainan tradisional yang

melatih anak untuk berinteraksi kepada orang lain atau teman sebaya sehingga tidak mampu mengembangkan kemampuan sosial emosional anak.

3. Situasi dan kondisi yang dimiliki TK lain yang menghambat pelaksanaan permainan tradisional. Kondisi seperti keterbatasan kemampuan dan tenaga guru yang mengajar serta halaman yang sempit dan langsung berbatasan dengan jalan yang menyebabkan guru tidak mampu mengajarkan permainan tradisional yang membutuhkan lahan luas.
4. Keterbatasan yang dimiliki TK Bumi Warta Umbulharjo pada wilayah halaman yang cukup memadai namun terdapat banyak alat permainan seperti jungkat-jungkit, *prosotan* atau papan seluncuran, bak pasir, dan lainnya, sehingga pelaksanaan permainan tradisional yang kurang maksimal.
5. Keterbatasan siswa TK Bumi Warta Umbulharjo dalam memahami berbagai macam permainan tradisional karena usia yang belum cukup matang untuk memahami permainan tradisional yang cukup rumit dan sulit.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan di atas, peneliti membatasi pada pemanfaatan permainan tradisional untuk kegiatan pembelajaran khususnya pada kelompok B2 di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka dalam penelitian ini dapat diajukan rumusan masalah yaitu : Bagaimana pemanfaatan permainan tradisional untuk kegiatan pembelajaran di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menjabarkan pelaksanaan pemanfaatan permainan tradisional untuk kegiatan pembelajaran di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang bersifat teoritis dan praktis antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Dapat mengembangkan pengetahuan terkait permainan tradisional yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, terutama di Taman Kanak-kanak.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi kepala sekolah, meningkatkan kualitas sekolah dan pengembangan pembelajaran di sekolah dalam pengajaran permainan tradisional bagi siswa.

- b. Bagi guru, meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak dengan menggunakan permainan tradisional sebagai kegiatan pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kegiatan Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Pengertian pembelajaran telah dikemukakan oleh banyak pakar. Menurut Susilo (2007:177), pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik. Dalam interaksi tersebut banyak yang mempengaruhinya, baik faktor internal yang sedang datang dari dalam individu maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan. Tugas guru yang paling utama dalam pembelajaran adalah mengkoordinasi lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku pada peserta didik. Menurut E. Mulyasa (2003 : 100) pembelajaran pada hakekatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan ke arah yang lebih baik. Tugas pendidik atau guru yang paling utama dalam pembelajaran adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik.

Pembelajaran memfokuskan seseorang untuk mempengaruhi orang lain agar terjadi proses belajar. Winataputra (2008:119), menyatakan bahwa pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk meningkatkan terjadinya proses belajar pada siswa. Belajar merupakan proses atau aktivitas mental yang tidak dapat dilihat kecuali gejala-gejalanya saja yang tampak dari

luar sebagai akibat interaksinya dengan lingkungan sekitarnya (Sanjaya, 2006: 100). Istilah pembelajaran menunjukkan "adanya usaha peserta didik untuk mempelajari bahan pelajaran sebagai akibat perlakuan guru" (Sanjaya, 2006: 102). Berdasarkan uraian beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses bersama antara guru dan murid dalam upaya menjadikan murid memahami suatu materi pelajaran, dalam hal ini murid dan guru aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran pada anak usia dini khususnya taman kanak-kanak pada dasarnya menerapkan esensi bermain. Esensi bermain tersebut meliputi perasaan menyenangkan, gembira, aktif, dan demokratis. Sehingga menarik anak untuk terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran. Anak tidak betah untuk duduk tenang mendengarkan ceramah gurunya, tetapi mereka aktif berinteraksi dengan berbagai benda dan orang dilingkungannya, baik secara fisik maupun mental (Panitia Sertifikasi Guru *Rayon XII* Universitas Negeri Semarang (2008: 15).

2. Kegiatan dalam Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran mencakup aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses belajar mengajar. Keaktifan guru dan siswa sangat penting dalam mencapai keberhasilan belajar. Keaktifan belajar tercermin pada aktivitas siswa, namun aktivitas belajar itu sendiri bermacam-macam. Sumadi Suryabrata (2006: 230), ada aktivitas yang jelas sebagai aktivitas belajar, ada pula yang tidak jelas karena aktivitas tersebut terkait dengan pilihan atau kegemaran. Mengutip pendapat Paul B. Diedrich (Nasution, 2010: 91) aktivitas dalam kegiatan belajar dapat berupa:

- a. *Visual activities* seperti membaca, memperhatikan gambar demonstrasi,

percobaan, pekerjaan orang lain.

b. *Oral Activities* seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, berpendapat, diskusi, interupsi.

c. *Listening Activities* seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.

d. *Writing Activities* seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, menyalin.

e. *Drawing Activities*, seperti menggambar, membuat grafik, peta, diagram.

f. *Motor Activities* seperti yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, berkebun, beternak.

g. *Mental Activities* seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, mengambil keputusan.

h. *Emotional Activities* seperti misalnya, merasa bosan, gugup, melamun, berani, tenang.

Keaktifan siswa dalam belajar tampak dalam kegiatan berbuat sesuatu untuk memahami materi pelajaran. Menurut Uzer Usman (2002: 26) cara yang dapat dilakukan guru untuk memperbaiki keterlibatan siswa antara lain sebagai berikut.

a. Tingkatkan persepsi siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar yang membuat respon aktif dari siswa.

b. Masa transisi antara kegiatan dalam mengajar hendaknya dilakukan secara cepat dan luwes

c. Berikan pelajaran yang jelas dan tepat sesuai dengan tujuan mengajar yang dicapai

- d. Usahakan agar pengajaran dapat lebih mengacu minat siswa.

Penjelasan dari beberapa sumber di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran merupakan aktivitas belajar, baik aktivitas tersebut tampak jelas ataupun tidak. Aktivitas yang jelas tampak yaitu segala aktivitas *visual, oral, listening, writing, drawing*, dan aktivitas motor. Aktivitas yang bisa jadi tidak tampak yaitu aktivitas mental dan emosional.

3. Faktor-faktor dalam Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran melibatkan banyak faktor yaitu guru, siswa, materi pelajaran, metode belajar, fasilitas belajar serta evaluasi belajar seperti diuraikan di bawah ini.

a. Guru

Guru memiliki tiga peran utama dalam proses belajar dan mengajar di sekolah, yaitu: sebagai perancang pengajaran, sebagai manajer pengajaran, berperan melakukan evaluasi pengajaran (Depoter dkk, 2001: 121). Dilihat dari kegiatan yang melibatkan guru, guru memiliki banyak peran yaitu: "1) pembimbing, 2) guru, 3) modernis, 4) model, 5) peneliti, 6) konselor, 7) pencipta, 8) pemberi inspirasi, 9) aktor, 10) pengevaluasi.

b. Siswa

Setiap peserta didik memiliki karakteristik individual yang khas dan terus berkembang meliputi perkembangan emosional, moral, intelektual, dan sosial. Perkembangan ini berpengaruh terhadap kemampuan peserta didik sebagai subjek pendidikan (Sunarto dan Hartono, 2002: 181).

c. Materi pembelajaran

Materi pembelajaran merupakan bagian dari kurikulum yang disajikan dalam pembelajaran. Menurut Saodih dan Ibrahim (2003: 100) "materi pembelajaran merupakan suatu yang disajikan guru untuk diolah dan kemudian dipahami oleh siswa, dalam rangka pencapaian tujuan intruksional yang telah ditetapkan."

d. Metode belajar

Metode secara sederhana berarti "suatu cara yang harus dilalui untuk menyajikan bahan pelajaran agar tercapai tujuan pendidikan" (Mahmud dan Priatna, 2005: 51).

e. Sarana belajar

Pengertian sarana pendidikan menurut Suharsimi Arikunto (2008:273) merupakan "semua fasilitas yang diperlukan dalam proses belajar mengajar baik yang bergerak maupun yang tidak bergerak agar pencapaian tujuan pendidikan dapat berjalan dengan lancar, teratur, efektif dan efisien." Sarana adalah segala sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat dalam mencapai maksud atau tujuan tertentu, sedangkan menurut E. Mulyasa (2004:49) sarana pendidikan adalah "peralatan dan perlengkapan yang secara langsung dipergunakan dan menunjang proses pendidikan, khususnya proses belajar, mengajar seperti gedung, ruang kelas, meja, kursi serta alat dan media pengajaran."

f. Evaluasi belajar

Evaluasi didefinisikan sebagai penelitian yang sistemik atau yang teratur tentang manfaat atau guna beberapa objek (Tayipnapi, 2000: 5). Dengan

demikian, evaluasi akan menghasilkan informasi tentang pelaksanaan dan manfaat suatu program. Informasi ini dapat digunakan untuk memperbaiki pelaksanaan itu sendiri, perbaikan program maupun untuk dipertanggungjawabkan oleh pelaksana.

B. Permainan Tradisional

1. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan adalah sebuah aktivitas yang menyenangkan dengan terlibat di dalamnya, ketika fungsi serta bentuknya bervariasi (Santrock, 2011: 124). Permainan merupakan sarana bagi anak untuk menyalurkan energi melalui aktivitas atau kegiatan yang menyenangkan. Bagi Daniel Berlyne (dalam Santrock, 2011: 124) permainan digambarkan sebagai sesuatu yang menarik dan menyenangkan karena memuaskan dorongan eksplorasi kita. Piaget (dalam Santrock, 2004: 124) juga menyatakan bahwa permainan memajukan perkembangan kognitif anak-anak.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan berarti sebagai sebuah aktivitas yang menyenangkan dan memuaskan dorongan eksplorasi serta dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak-anak. Melalui permainan, segala aktivitas menjadi menyenangkan. Bagi anak, secara sadar ataupun tidak, dirinya meningkatkan potensi kecerdasan dalam dirinya. Anak belajar untuk mengeksplorasi kemampuan dirinya, mengalami sendiri kejadian sehari-hari, menemukan solusi bagi permasalahan yang dihadapinya, dan

mengembangkan imajinasi untuk menciptakan sesuatu maupun berinovasi terhadap suatu hal yang sudah tercipta.

Anggani Sudono (2010: 1) menyatakan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Definisi lebih lanjut telah dijelaskan oleh Huizinga (dalam Sukirman Dharmamulya, 2008: 19) bahwa bermain sebagai *a voluntary activity existing outside ordinary life, totally absorbing, unproductive, occurring within a circumscribed time and space ordered by rules and characterized by group relationships which surround themselves by secrecy and disguise*. Schwartzman (dalam Sukirman Dharmamulya 2008: 20) mendefinisikan bermain sebagai persiapan untuk menjadi dewasa, suatu pertandingan yang akan menghasilkan yang kalah dan yang menang, perwujudan dari rasa cemas dan marah, dan suatu hal yang tidak sangat penting dalam masyarakat. Bermain merupakan naluri alamiah yang telah melekat pada diri anak sejak bayi (Achroni, 2012: 15). Berdasarkan definisi para ahli tersebut bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan yang menghasilkan pengetahuan yang dilakukan dengan senang hati tanpa keterpaksaan yang melibatkan kegiatan seluruh tubuh.

James Danandjaja (dalam Achroni, 2012: 45) mengungkapkan permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun-temurun, serta banyak mempunyai variasi. Para ilmuwan sosial dan budaya Indonesia menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan unsur-

unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak di kemudian hari (Budisantoso dkk., dalam Dharmamulya, 2008: 29). Sukirman Dharmamulya (2008: 29) juga mengungkapkan bahwa permainan tradisional juga dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri atau warna khas tertentu pada suatu kebudayaan maka dari itu permainan tradisional anak-anak juga dapat dianggap sebagai aset budaya sebagai modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaannya dan identitasnya di tengah kumpulan masyarakat yang lain.

Pernyataan para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang memiliki unsur kebudayaan yang beredar secara lisan dan turun-temurun serta memiliki beragam variasi yang memberikan banyak pengaruh pada perkembangan sifat, kejiwaan, dan sosial anak di kemudian hari. Selain pengaruh pada perkembangan tersebut, permainan tradisional juga memberikan manfaat untuk perkembangan fisik motorik anak usia dini karena beberapa variasi permainan tradisional membutuhkan aktivitas gerakan sebagian besar tubuh.

2. Fungsi Permainan Tradisional

Permainan yang merupakan bagian penting dari kehidupan serta perkembangan anak-anak memiliki banyak fungsi. Para ahli dan teoretikus mengemukakan berbagai macam fungsi permainan berdasarkan pada aspek-aspek yang berbeda dari permainan. Freud dan Erikson menyatakan bahwa permainan

berfungsi untuk membantu anak mengatasi kecemasan dan konflik (Santrock, 2011: 124). Ketegangan reda dalam permainan sehingga anak-anak mampu mengatasi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Jika ketegangan yang dialami anak terus menumpuk berpotensi menimbulkan konflik. Oleh karena itu para terapis menggunakan permainan sebagai salah satu sarana dalam terapi mereka untuk memecahkan konflik anak serta menemukan cara untuk mengatasinya. Melalui permainan anak dapat mengekspresikan diri dan tidak merasa terancam.

Piaget (dalam Santrock, 2011: 124) menyatakan bahwa permainan memajukan perkembangan kognitif anak. Hal ini dibuktikan dengan anak-anak yang mempraktekkan kemampuan mereka dalam permainan serta memperoleh keterampilan baru melalui cara yang santai dan menyenangkan. Permainan mendorong anak untuk melakukan eksplorasi, terlibat dalam suatu kegiatan yang kompleks namun menggembirakan. Melalui eksplorasi, anak mendapatkan informasi baru secara aman serta memuaskan rasa ingin tahu. Permainan juga berperan penting dalam perkembangan bahasa anak. Interaksi sosial yang terjadi selama permainan berguna bagi keterampilan membaca dan menulis anak-anak (Coplan & Arbeau dalam Santrock, 2011: 124). Maka dari itu, permainan memiliki peranan penting sebagai sarana untuk membantu mengembangkan aspek perkembangan anak.

Berdasarkan pernyataan para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan berfungsi untuk mengatasi kecemasan dan konflik, membantu

mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, dan interaksi sosial yang dimiliki anak.

3. Jenis Permainan Tradisional

Sebagai salah satu wujud budaya yang diwariskan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi selanjutnya, permainan tradisional memiliki banyak macam serta jenis. Permainan tradisional juga ditampilkan menurut kategorisasi pola permainan. Kategorisasi tersebut antara lain bermain dan bernyanyi, dan atau dialog; bermain dan olah pikir; serta bermain dan adu ketangkasan (Dharmamulya, 2008: 35). Namun tidak semua permainan tradisional dapat dilaksanakan dalam kegiatan TK. Sesuai dengan perkembangan yang dialami oleh anak TK, maka permainan tradisional yang mampu dilaksanakan dalam kegiatan TK antara lain sebagai berikut:

a. Cublak-cublak suweng

Permainan *cublak-cublak suweng* merupakan permainan asal Pulau Jawa yang dimainkan oleh sekelompok anak. Keen Achroni (2012: 146) menjelaskan bahwa sebelum memulai permainan para peserta melakukan *hompimpah* atau *pingsut* untuk menentukan siapa yang jadi. Anak yang jadi kemudian duduk di tengah dengan menelungkupkan badan sementara yang lain duduk mengelilingi anak yang jadi dan meletakkan telapak tangan menghadap ke atas pada punggung anak yang jadi. Salah seorang dari mereka, mengambil sebuah kerikil atau benda kecil lainnya dan memindahkan kerikil dari telapak tangan satu ke telapak tangan yang lain sambil bernyanyi *cublak-cublak suweng*.

Lirik lagu *cublak-cublak suweng* adalah sebagai berikut:

Cublak cublak suweng, suwenge teng gelenter

Mambu ketundhung gudhel, pak empo lera-leru

Sopo ngguyu ndhelikake

Sir sirpong dele kopong, sir sirpong dele kopong

Lagu dapat dinyanyikan hingga dua kali dan pada saat bersamaan kerikil dipindah-pindah dari tangan ke tangan. Pada bait terakhir semua anak yang duduk mengitari anak yang jadi menggenggam tangan dan menyentuhkan serta memainkan kedua telunjuk, hal ini untuk mengecoh anak yang jadi agar sulit menebak pemain mana yang memegang kerikil. Anak yang jadi bangun dari posisinya, kemudian menebak pemain yang menggenggam kerikil. Jika tebakannya benar, maka anak yang memegang kerikil bergantian jadi, namun jika salah maka anak yang menebak tadi tetap menjadi pemain yang jadi. Permainan ini dilakukan berulang-ulang, sehingga untuk mengakhirinya butuh kesepakatan di antara pemain.

Manfaat yang didapat dari bermain *cublak-cublak suweng* (Achroni, 2012: 147) adalah:

- 1) Memberikan kegembiraan pada anak
- 2) Membangun sportivitas anak
- 3) Melatih kemampuan anak untuk jeli mengamati dan membaca keadaan sehingga dapat menebak dengan jitu
- 4) Mengasah kepekaan musikal anak karena dimainkan sekaligus dengan bernyanyi

5) Sebagai media bagi anak untuk berinteraksi

Permainan *cublak-cublak suweng* ini dapat dilakukan oleh anak umur 4-6 tahun. Mereka tidak perlu susah payah untuk berpikir, hanya melakukan saja maka anak dapat menjalankannya dengan baik.

b. *Jamuran*

Permainan tradisional Jawa lainnya adalah *jamuran*. Keen Achroni (2012: 140) menjelaskan bahwa permainan ini dilakukan secara bersama-sama dengan menyanyikan lagu dolanan anak. Pola lantai permainan *jamuran* ini adalah sebuah lingkaran dengan satu anak menjadi pusat atau berdiri di tengah. Penentuan siapa yang akan menjadi pusatnya adalah dengan *hompimpah* dan *pingsut*. Selanjutnya, anak yang lain bergandengan tangan mengelilingi anak yang di tengah dan bergerak memutar berbentuk lingkaran sambil menyanyikan sebuah lagu. Syair lagu adalah:

Jamuran ya ge ge thok, jamur apa ya ge ge thok

Jamur gajih mbrejijih sak ara ara, sira badhe jamur apa?

Usai menyanyikan lagu tersebut, anak yang jadi kemudian menjawab. Misalnya anak tersebut menyebutkan jamur patung, maka yang lain harus bermain berpura-pura menjadi patung. Setelah semua menjadi patung, anak yang jadi menggoda teman-temannya. Jika di antara patung-patung tersebut ada yang bergerak, tersenyum, tertawa, atau berbicara, maka ia mendapat giliran jadi dan permainan dilanjutkan dengan menyanyikan lagu lagi. Terdapat banyak pilihan jawaban untuk anak yang jadi tersebut, misalnya jamur telepon, jamur kursi,

jamur monyet, jamur gajah, atau jamur motor. Anak-anak yang berada di lingkaran berpura-pura menjadi apa yang disebutkan temannya yang jadi.

Permainan ini sangat menyenangkan dan juga mengajarkan anak untuk berimajinasi. Mereka berlatih untuk menjadi sesuatu. Permainan ini memberikan banyak manfaat, antara lain:

- 1) Melatih spontanitas dan memahami instruksi dengan cepat
- 2) Memberikan kegembiraan karena permainan ini diwarnai oleh berbagai kelucuan
- 3) Memperkaya perbendaharaan kosakata anak karena permainan ini diiringi dengan nyanyian
- 4) Mengasah kecerdasan kinestetik anak karena permainan ini dimainkan dengan melakukan berbagai gerakan mulai dari berjalan melingkar hingga menirukan berbagai gerakan sebagaimana anak “yang jadi”.

Permainan *jamuran* dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, karena permainan ini melatih kognitif anak dengan membayangkan menjadi sesuatu yang disebutkan, melatih moral dengan mengajarkan suportivitas, melatih kemampuan fisik-motorik anak, melatih sosial emosional anak dengan adanya interaksi antar anak, dan melatih kemampuan bahasa anak karena dalam permainan ini anak mendapatkan perbendaharaan kata baru.

c. Ular Naga

Permainan ini biasanya dilakukan dalam jumlah yang banyak. Keen Achroni (2012: 142) menjelaskan sebelum memulai permainan, anak-anak memilih dua orang temannya untuk menjadi “gerbang” (menyatukan tangan

kedua anak di atas kepala membentuk “gerbang”). Anak-anak yang lain membentuk barisan kebelakang dan memegang pundak temannya kecuali anak terdepan. Kemudian, anak dalam barisan tersebut masuk ke dalam gerbang dan mengelilingi penjaga gerbang (seperti ular) sambil menyanyikan lagu:

Ular naga panjangnya bukan kepalang

Menjalar-jalar selalu kian kemari

Umpan yang lezat itulah yang dicari

Ini dia yang terperangkap

Pada saat lagu habis, kedua anak yang menjadi gerbang akan menurunkan tangan dan menangkap anak yang tepat berada di antara mereka. Pemain yang tertangkap kemudian memilih untuk bergabung dengan salah seorang penjaga gerbang dan berbaris dibelakangnya. Permainan dilanjutkan kembali sampai semua terbagi dalam dua kelompok penjaga gerbang. Seluruh anggota kelompok berpegangan pada pinggang teman didepannya. Kelompok dengan jumlah paling sedikit harus mengejar dan menangkap pemain paling belakang dari kelompok lain. Anak yang berada paling depan menjadi kepala. Bagi kelompok yang paling sedikit, anak terdepan menjadi pemain yang menangkap pemain paling belakang kelompok lawan. Sedangkan bagi kelompok dengan jumlah anggota terbanyak, anak terdepan menjadi pelindung anggota.

Pemain paling belakang, yang menjadi incaran, harus memegang kuat-kuat pinggang teman didepannya sehingga tidak mudah ditarik lawan. Selain itu, pemain belakang harus lincah berlari menghindari lawan. Jika pegangan pemain belakang terlepas, maka pemain tersebut kalah dan harus pindah ke barisan

kelompok lawan. Permainan dilanjutkan hingga pemain dari kelompok yang panjang habis. Kelompok dengan pengikut paling banyak adalah pemenang. Permainan ular naga ini memberikan banyak manfaat. Manfaat permainan ini seperti yang dijelaskan Keen Achroni (2012: 144) adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan kegembiraan pada anak
- 2) Mengajarkan kerja sama tim, kekompakan, kebersamaan, dan kesetiakawanan
- 3) Mengajarkan semangat pantang menyerah untuk meraih kemenangan
- 4) Mengasah kecerdasan musikal anak karena dimainkan sambil bernyanyi
- 5) Mengajarkan toleransi dan menghormati pilihan orang lain
- 6) Sebagai media bagi anak untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman-teman di lingkungan sekitar

d. *Sluku-sluku bathok*

Permainan ini merupakan permainan yang dilakukan oleh orang tua dan anak-anaknya. Awalnya, permainan ini dilakukan untuk menghibur anaknya yang rewel (Achroni, 2012: 152). Pembelajaran yang ada di sekolah, terutama TK, biasanya menggunakan permainan ini untuk mengawali kegiatan belajar mengajar. Tujuannya adalah mengkondisikan kelas dari yang semula tidak tertib menjadi tertib dan teratur. Guru sebagai pemimpin meminta anak untuk duduk dengan kaki lurus atau *selonjor* dan kedua tangan memegang lutut. Tangan kanan memegang lutut kiri dan tangan kiri memegang lutut kanan, setelah itu menggosok lutut hingga ujung jari kaki sambil menyanyi:

Sluku-sluku bathok, bathoke ela-elo

Si Rama menyang Solo, oleh-olehe payung mutho

Pak jenthit lolo lo bah, yen mati ora obah

Yen obah medeni bocah, yen urip golekko dhuwit

Jika dilakukan bersama orangtua di rumah, maka diakhir lagu, orangtua berpura-pura meninggal dengan tidur berbaring. Anak-anak kemudian mengguncangkan badan orangtuanya. Orangtua yang pura-pura meninggal kemudian bangun dengan tiba-tiba hingga mengagetkan anaknya sehingga anak senang dan tertawa. Versi lain, jika dilakukan disekolah dengan guru sebagai pengganti guru, maka permainan ini akan menjadi olahraga. Setelah lagu yang dinyanyikan berakhir, maka anak-anak akan berusaha menyentuh ibu jari kaki dan menyium lutut seperti merenggangkan tubuh. Bagi anak yang belum bisa, guru akan membantu menekan punggung anak hingga mampu menyium lutut. Gerakan ini diulangi lagi hingga dirasa keadaan kelas cukup terkendali.

Anak akan merasa senang. Gerakan untuk menyentuh ibu jari dan menyium lutut akan menantang bagi anak karena tidak semua anak mampu menyium lututnya sendiri. Bagi yang mampu menyium lututnya, dia akan senang serta bangga. Permainan *sluku-sluku bathok* sangat sederhana namun memiliki banyak manfaat (Achroni, 2012: 153-154), antara lain:

- 1) Memberikan kegembiraan pada anak
- 2) Melatih kecerdasan kinestetik anak
- 3) Mengasah kecerdasan musikal anak, karena bermain sambil bernyanyi
- 4) Mempererat ikatan kasih sayang dan kedekatan antara orangtua dan anak
- 5) Menghibur anak agar tidak rewel

Permainan ini bisa dikembangkan lebih lanjut. Anak-anak yang belum pernah memainkan permainan ini akan mudah memahami bagaimana cara memainkannya karena sederhana serta dapat dikembangkan menjadi permainan yang lebih rumit sesuai dengan perkembangan serta pertumbuhan anak.

e. Petak Umpet

Permainan petak umpet adalah permainan yang terkenal di seluruh wilayah Indonesia. Permainan ini sangat nasional bahkan internasional, karena di Inggris permainan ini juga dikenal dan disebut *hide and seek*. Prinsip permainan ini adalah menemukan teman yang bersembunyi (Achroni, 2012: 67). Semakin banyak anak yang mengikuti petak umpet, makin permainan semakin asyik dan menyenangkan. Permainan ini diawali dengan menentukan giliran jaga. Giliran jaga ini ditentukan dengan *hompimpah* dan *pingsut*. Setelah *hompimpah* dan *pingsut*, anak yang mendapat giliran jaga memejamkan mata dan menghadap tembok, pohon, atau apa saja agar dia tidak dapat melihat teman-temannya bersembunyi. Tempat tersebut biasa disebut *benteng*, daerah lain ada yang menyebut *hong*, *bon*, atau *inglo*. Anak yang mendapat giliran jaga tersebut bertugas menghitung selagi anak lain bersembunyi.

Ada beberapa versi menghitung. Ada yang menghitung berdasarkan kesepakatan. Misal 10 hitungan, 20, 30, dan seterusnya. Versi lain dengan cara seorang anak yang akan bersembunyi berdiri di belakang anak yang bersembunyi kemudian *njawil* atau mencolek punggung temannya. Anak yang mendapat giliran jaga berbalik dan menebak jari mana yang tadi digunakan untuk *njawil*. Jika benar maka anak tersebut hanya menghitung sepuluh hitungan, jika salah maka setiap

jari yang ditebak bernilai 10 hitungan dan berlaku akumulasi hingga jari yang dipakai *njawil* tertebak. Saat menentukan hitungan ini, anak dapat menggunakan kedua tangan atau hanya satu tangan, maksimal hitungan 100. Siswa TK belum mampu berhitung lebih dari 10, walaupun ada yang mampu hingga 30. Sehingga jika permainan ini diterapkan bagi anak TK, maka hitungan yang dapat digunakan adalah 10 hitungan.

Usai menentukan hitungan, anak yang jaga mulai menghitung, sedangkan teman-temannya yang lain mencari tempat bersembunyi. Setelah menyebutkan hitungan yang terakhir, anak yang jaga mencari dimana teman-temannya bersembunyi. Setiap kali menemukan temannya yang bersembunyi, anak yang jaga harus berlari secepat mungkin menuju benteng, menyentuh benteng, dan meneriakkan nama anak yang ditemukannya. Pencarian ini dilakukan berulang kali hingga seluruh teman-temannya ditemukan. Pemain yang jaga dinyatakan kalah ketika pemain yang bersembunyi lebih cepat sampai ke benteng dan menyentuh benteng atau ketika pemain yang jaga sudah sampai di benteng namun lupa menyebutkan nama teman yang ditemukan.

Pemain jaga akan tetap menjadi pemain jaga jika ada salah satu temannya yang mampu menyentuh benteng untuk menyelamatkan teman yang kalah tanpa diketahui olehnya. Peraturan dengan versi lain, seluruh anak yang bersembunyi mampu menyentuh benteng lebih cepat atau tanpa diketahui pemain jaga. Peraturan ini berlaku tergantung kesepakatan para pemain petak umpet. Ketika pemain jaga mampu mengalahkan semua pemain yang bersembunyi, maka pemain jaga berhak menjadi pemain yang bersembunyi dan perannya digantikan

oleh salah satu temannya yang kalah. Cara untuk menentukan siapa yang menjadi pemain jaga selanjutnya ada berbagai versi.

Versi pertama adalah anak yang paling pertama dikalahkan, tempat persembunyiannya diketahui dan tidak lebih cepat untuk menyentuh benteng, oleh pemain jaga. Versi lainnya ialah dengan menebak urutan baris. Anak-anak yang kalah akan bersembunyi dibelakang pemain jaga yang memejamkan mata menghadap benteng. Pemain jaga akan menyebutkan nomor urut temannya yang berbaris dibelakang. Anak yang berada diurutan yang telah disebutkan pemain jaga kemudian mendapat giliran jaga selanjutnya, sedangkan pemain jaga yang sebelumnya ikut bersembunyi. Anak-anak mengulangi lagi permainan tersebut.

Permainan petak umpet ini sangat menguras tenaga, namun menyenangkan bagi anak. Mereka belajar banyak melalui permainan ini. Selain belajar berhitung dengan benar, petak umpet mengajarkan anak-anak untuk sabar mencari temannya yang bersembunyi, teliti mencari tempat persembunyian, kerja keras agar tidak ketahuan, berpikir bagaimana caranya agar selamat, kesetiakawanan, dan melatih kecepatan berlari. Manfaat ini juga diungkapkan oleh Keen Achroni (2012: 69-70) yang secara rinci menjelaskan, antara lain:

- 1) Memberikan kegembiraan pada anak
- 2) Melatih kemampuan berhitung anak. Hal ini didapatkan karena anak yang mendapat giliran jaga mengawali permainan dengan berhitung
- 3) Melatih ingatan anak. Aturan main yang mengharuskan pemain jaga meneriakan nama anak yang ditemukannya akan membuat anak secara tidak langsung menghafal nama-nama temannya.

- 4) Melatih kesabaran dan sportivitas anak. Ketika mendapat giliran jaga, maka anak bersabar dalam menemukan temannya yang bersembunyi dan saat anak menjadi pemain yang bersembunyi harus sportif dan mengakui kekalahan jika dinyatakan kalah dalam permainan
- 5) Mengasah ketelitian anak. Pemain yang mendapat giliran jaga mengasah ketelitiannya dengan menyusuri satu demi satu tempat persembunyian teman-temannya. Sedangkan bagi mereka yang berperan sebagai pemain yang bersembunyi, ketelitian mereka terasah ketika harus menemukan tempat persembunyian yang memiliki peluang kecil untuk dapat ditemukan.

Permainan ini sangat digemari anak-anak karena menyenangkan dan mereka dapat menyalurkan energi berlebih yang dimiliki. Sorakan demi sorakan mewarnai permainan ini, karena mereka akan saling mendukung satu dengan yang lain.

f. Lompat Tali

Permainan ini merupakan permainan yang biasanya dilakukan anak perempuan, walaupun banyak anak laki-laki yang ikut permainan ini. Karet gelang yang dirangkai hingga panjangnya mencapai 3-4 meter merupakan peralatan yang digunakan dalam permainan ini (Achroni, 2012: 71). Lompat tali dilakukan oleh 3 sampai dengan jumlah yang tidak terbatas. Permainan ini biasanya dilakukan di halaman agar anak-anak bebas melompat. Sebelum memulai permainan, anak-anak menentukan pemain yang memegang tali. Pemegang tali berjumlah 2 orang dan masing-masing memegang ujung tali.

Pemilihan pemegang tali dilakukan dengan *hompimpah* atau *pingsut*. Cara *hompimpah* atau *pingsut* memang menjadi ciri khas dalam permainan tradisional dalam menentukan sesuatu.

Pemain yang tidak bertugas untuk memegang tali juga melakukan *hompimpah* atau *pingsut* untuk menentukan giliran bermain. Pemegang tali juga melakukan *pingsut* yang kedua kali untuk menentukan siapa yang akan melompat jika ada pemain lain yang gagal melompat. Kedua pemegang tali merentangkan tali dan pemain yang lain mulai melompati tali satu per satu sesuai dengan urutan *pingsut*.

Karet atau tali yang harus dilompati memiliki tingkatan dari setinggi mata kaki, lalu naik ke lutut, paha, hingga pinggang (Achroni, 2012:71). Pada tingkatan ini, pemain melompat tanpa menyentuh tali karet. Pemain dinyatakan *mati* ketika bagian tubuhnya menyentuh karet dan dia digantikan oleh pemegang tali yang menang *pingsut*. Tugas pemain yang *mati* tersebut menjadi pemegang tali, menggantikan pemegang tali sebelumnya. Pemain yang baru masuk mengikuti tingkatan selanjutnya, dia tidak lagi mengulangi tingkatan dari bawah. Tingkatan atau tahapan lompat tali berlanjut dari pinggang naik ke dada, dagu, telinga, ubun-ubun (kepala), dan yang paling tinggi tingkatan dengan tangan yang diangkat ke atas dengan kaki berjinjit.

Pada tingkat dada hingga tingkat yang paling atas, pemain diperbolehkan menyentuh tali agar dapat melewatinya namun tidak boleh terjat. Lompat tali semakin menarik di tingkatan ini, karena terdapat beberapa gerakan khusus. Beberapa gerakan tersebut adalah gerakan seperti berenang (kedua tangan

direntangkan, secara bersamaan melilitkan tangan ke tali karet kemudian tali karet yang ada di depan dada ditarik melewati kepala dan memutar tangan dengan arah terbalik dari lilitan awal), gerakan yang menggunakan jari telunjuk sebagai alat bantu untuk melompat, dan gerakan melilitkan kaki satu per satu pada tali karet. Gerakan-gerakan ini sebagai alat bantu untuk melompat. Alat bantu luar selain jari tangan. Setiap pemain yang gagal pada satu tingkatan, maka dia harus menjadi pemegang tali dan pemegang tali mendapat giliran bermain. Lompat tali akan diulangi dari awal, tingkat mata kaki, jika semua tahap ketinggian sudah dilewati. Permainan diakhiri sesuai dengan kesepakatan para pemain.

Lompat tali juga memiliki versi lain, yakni dengan mengayunkan tali. Tali diayunkan membentuk lingkaran. Kedua pemegang tali harus mengayun dengan bersamaan sehingga membentuk lingkaran. Pemain lainnya harus sampai ke seberang dengan melompati tali yang bergerak tersebut tanpa tersentuh. Versi lain dengan memanfaatkan ayunan tersebut adalah menyamakan ritme untuk 10 kali lompatan. Satu demi satu pemain melompat pada tali yang diayunkan. Setelah semua pemain masuk, hitungan lompatan dimulai. Lompat tali ini membutuhkan kerja sama yang bagus dari seluruh pemain. Permainan ini biasanya dilakukan oleh anak perempuan, tapi banyak juga anak laki-laki juga memainkan lompat tali. Mereka tidak segan untuk memainkan permainan ini bersama anak perempuan.

Permainan tradisional selalu memberikan manfaat, begitu juga dengan lompat tali. Selain memberikan kegembiraan pada anak seperti yang dijelaskan Keen Achroni (2012: 73), manfaat permainan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Melatih semangat kerja keras anak-anak
- 2) Melatih kecermatan anak
- 3) Melatih motorik kasar anak
- 4) Melatih keberanian dan mengasah kemampuan anak untuk mengambil keputusan
- 5) Menciptakan emosi positif bagi anak
- 6) Menjadi media untuk bersosialisasi
- 7) Membangun sportivitas anak

Walaupun permainan ini banyak dimainkan oleh anak perempuan, namun realitanya anak laki-laki juga ikut memainkan ini. Lompat tali melatih anak untuk mencari jalan keluar untuk menghadapi suatu rintangan atau tantangan. Maka dari itu, permainan ini cocok menjadi salah satu kegiatan pembelajaran TK dalam mengembangkan aspek perkembangan anak.

g. Engklek

Engklek merupakan permainan anak yang dilakukan dengan cara melompat dengan satu kaki (Sukirman Dharmamulya, 2008: 145). Permainan *engklek* bersifat kompetitif namun tidak memberikan hukuman bagi yang kalah. Permainan ini mengajarkan keberanian kepada anak-anak karena tidak perlu takut atau malu walaupun kalah. *Engklek* mengandung unsur-unsur yang melatih keterampilan, keseimbangan, ketangkasan seperti yang ada pada saat berolahraga.

Melalui permainan ini, keterampilan motorik kasar anak berupa kemampuan melompat dan meloncat secara terkoordinasi dapat dikembangkan. Permainan ini dapat dimainkan di pelataran tanah, aspal, semen, dan konblok. Sebelum bermain, terlebih dahulu menggambar pola permainan di arena yang akan digunakan.

Banyaknya penggemar permainan *engklek* menyebabkan ketenaran permainan ini tak pudar dimakan waktu. Penggemar *engklek*, anak-anak jaman lampau, merasakan manfaat dari permainan ini salah satunya adalah melatih keterampilan melompat dan meloncat secara terkoordinasi. Walaupun Sukirman Dharmamulya (2008: 145) menyebutkan permainan *engklek* dimainkan oleh anak berusia antara 7-14 tahun, namun anak TK usia 4-6 tahun juga mampu memainkan permainan ini. Anak usia 4-6 tahun termasuk dalam *bawang kothong* yang berarti pemain tidak mempunyai hak dan kewajiban tetapi diizinkan mengikuti permainan (Dharmamulya, 2008: 145).

Permainan *engklek* memiliki beberapa manfaat atau keuntungan serta kerugian. Keuntungan atau manfaat yang didapatkan dari permainan *engklek* menurut Keen Achroni (2012: 53) sebagai berikut:

- 1) Memberikan kegembiraan pada anak
- 2) Menyehatkan fisik anak. Sebab permainan ini dimainkan dengan banyak gerak, yaitu melompat
- 3) Melatih keseimbangan tubuh (melatih motorik kasar) anak karena permainan ini dimainkan dengan cara melompat menggunakan satu kaki
- 4) Mengajarkan kedisiplinan untuk mematuhi aturan permainan

5) Mengembangkan kemampuan bersosialisasi anak karena *engklek* dimainkan secara bersama-sama

6) Mengembangkan kecerdasan logika anak, yaitu melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.

Selain manfaat, terdapat kekurangan dalam permainan ini. Kekurangan permainan *engklek* yaitu:

1) Jika dilakukan hanya satu anak, esensi dari permainan menjadi tidak lengkap

2) Membutuhkan lahan

3) Membutuhkan waktu dan kesabaran yang lebih banyak jika menjelaskan aturan main pada anak usia di bawah 7 tahun.

Engklek membutuhkan paling sedikit dua pemain dan paling banyak enam pemain (jika berlebih, akan memakan waktu yang lama dalam perputaran pemain). Pemain kemudian mencari arena untuk menggambarkan pola *engklek*. Jika di tanah, gambar pola menggunakan kayu. Jika di aspal, semen, atau konblok, pola digambar menggunakan kapur agar terlihat dan tidak mudah terhapus. Ada beberapa pola permainan *engklek* dan setiap pola cara permainannya juga berbeda. Untuk anak usia 4-5 tahun, pola yang sesuai untuk mengembangkan kemampuan melompat dan meloncat secara terkoordinasi adalah pola gunung sederhana dan pesawat.

Ada berbagai macam variasi permainan *engklek*, namun semua berasal dari satu cara dasar. Dasar bermain *engklek* adalah sebagai berikut:

- 1) Pemain melakukan undian dengan cara *hompimpah* atau *suit (sut)* untuk menentukan siapa yang mengawali permainan. *Hompimpah* dilakukan jika pemain ada 3 orang atau lebih, sedangkan *sut* digunakan untuk 2 orang pemain. Urutan bermain sesuai dengan pemenang pada masing-masing undian.
- 2) Setelah didapatkan urutan bermain, para pemain mempersiapkan *gacuk* atau *kreweng*. *Gacuk* atau *kreweng* berupa pecahan genting, batu pipih, uang koin, atau potongan-potongan kayu. *Gacuk* yang digunakan adalah *gacuk* yang tidak mudah pecah, biasanya menggunakan koin karena mudah didapat, ringan, dan tidak mudah pecah jika digunakan di arena yang keras.
- 3) Anak berdiri di area *pentasan*, area yang berada di luar pola sejajar dengan petak pertama. Pemain pertama melemparkan *gacuk* dari pentasan ke petak pertama. Kemudian melompat, satu kaki menapak dan kaki lain menggantung, ke petak kedua dan ke petak-petak selanjutnya. Petak yang terdapat *gacuk* tidak boleh dilompati, harus dilewati.
- 4) Pada pola gunung sederhana, terdapat 5 petak. Jika pemain melemparkan *gacuk* pada petak pertama maka lompatan pertama ada pada petak kedua, kemudian berlanjut melompat ke petak ketiga, keempat, dan *obrog* (kedua kaki menginjak tanah) di petak kelima. Setelah *obrog*, pemain membalikkan badan dan melompat lagi melewati petak 4, 3, dan 2. Di petak ke-2 anak harus mengambil *gacuk* dengan posisi satu kaki

menggantung. Ketika *gacuk* sudah didapatkan, pemain kemudian melompat ke area pentasan. Satu putaran telah dijalani.

- 5) Permainan ini dilakukan sebanyak 5 putaran. Untuk mengetahui banyak putaran, lawan main melihat *gacuk* berada pada petak ke berapa. Khusus untuk *gacuk* yang ada pada petak obrog, pemain mengambil *gacuk* tetap dengan satu kaki menggantung dan kesempatan obrog hilang. Setelah pemain menyelesaikan putaran sesuai dengan banyak petak, maka selanjutnya anak akan menetapkan *sawah*. Sawah dalam permainan *engklek* berarti pemain mendapatkan nilai. Untuk menetapkan sawah, pemain berdiri di area pentasan dan membalikkan badan (tidak menghadap pola) serta menutup mata kemudian melemparkan *gacuk* ke belakang. Jika *gacuk* jatuh di salah satu petak, maka petak tersebut menjadi milik pemain. Jika *gacuk* jatuh di luar pola maka pemain harus menunggu kesempatan lain sesudah lawan menyelesaikan bagiannya. Pemain dapat melakukan obrog di sawah miliknya, namun lawan harus melewati sawah tersebut.
- 6) Pemain dinyatakan mati (berhenti bermain, menunggu giliran selanjutnya) jika *gacuk* yang dilemparkan jatuh di luar petak yang seharusnya, *gacuk* jatuh di luar garis atau pola, pemain kehilangan keseimbangan saat kaki masih harus digantung, pemain menginjak sawah lawan, kaki pemain menyentuh bahkan menginjak *gacuk* lawan, *gacuk* yang dilempar mengenai *gacuk* lawan, dan pemain tidak melakukan obrog di area obrog atau melakukan obrog di area bukan obrog.

Terdapat berbagai macam cara memainkan *engklek*, namun yang paling mendasar adalah melompat menggunakan satu kaki, melempar *gacuk* dengan terarah, dan meloncat saat obrog. Ketiga dasar permainan ini selalu dilakukan dalam semua pola permainan *engklek*.

Berdasarkan beberapa contoh permainan tradisional yang telah dijelaskan di atas, maka permainan tersebut cocok untuk mengembangkan aspek perkembangan yang dimiliki anak usia TK. Permainan-permainan tersebut juga dapat dimasukkan menjadi bagian dari kegiatan pembelajaran di taman kanak-kanak dengan mengikuti tahapan pencapaian perkembangan (TPP).

C. Pemanfaatan Permainan Tradisional untuk Kegiatan Pembelajaran

Pemanfaatan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan prinsip dan kegunaannya. Astiti (1995: 126) menjelaskan berkaitan dengan kegunaannya, permainan dapat berfungsi untuk pengembangan, fungsi rekreatif, fungsi aktivitas, fungsi sosialisasi seperti diuraikan di bawah ini.

1. Fungsi pengembangan

Bermain dapat mengembangkan dan melancarkan peredaran darah, pencernaan makanan, pernafasan, ketajaman penglihatan, pendengaran, tenaga, koordinasi gerak, dan lain-lain. Bermain dapat melatih dan mengembangkan daya pikir, kreasi, ekspresi, imajinasi, dan lain – lain. Dalam bermain dapat melatih anak untuk menahan diri, menyatakan perasaan, menerima kekalahan, dan lain-

lain. Bermain dapat melatih anak untuk mengenal orang lain, bekerja sama atau berpartisipasi dalam satu kegiatan.

2. Fungsi rekreatif

Dalam bermain dapat diperoleh unsur kesenangan, kegembiraan, karena tidak ada unsur paksaan dan target yang ditentukan untuk dicapai. Jadi anak memperoleh keleluasaan untuk melakukan sesuatu. Bila anak menunjukkan kesalahan maka teguran hendaknya dikurangi. Sebaiknya ia diberi petunjuk untuk melakukan sesuatu dan ia melakukannya sendiri

3. Fungsi aktivitas

Dengan bermain anak melakukan sesuatu sesuai dengan apa yang dia mainkan. Ia tidak mendapatkan langkah – langkah yang telah tersusun dengan rapi. Ia menentukan sendiri bentuk aktivitasnya sehingga ia tidak menyiapkan lebih dahulu aktivitas apa yang akan dilakukannya. Lebih- lebih jika memperhatikan karakteristik anak tuna grahita bahwa mereka akan lebih berhasil belajarnya jika pelajarannya itu dipraktikkannya.

4. Fungsi sosialisasi

Kemampuan sosial seorang anak dapat berkembang dengan seringnya ia bermain bersama-sama dengan anak lain. Melalui bermain bersama- sama anak dapat bekerja sama (saling membantu), berkomunikasi, mengetahui sifat temannya, dan lain- lain. Karena terapi bermain hendaknya dilakukan bersama-sama disamping bermain dapat juga dilakukan sendiri (Astati, 1995 : 127).

Pemanfaatan permainan tradisional didapat dengan mengambil fungsi-fungsi yang ada dalam permainan tradisional. Permainan tradisional dimanfaatkan untuk mengembangkan potensi anak didik sesuai dengan perkembangan usia anak didik, baik aspek fisik, mental, emosi, kognitif dan yang lainnya. Pemanfaatan permainan tradisioanal harus disesuaikan dengan hakikat anak diantaranya ingin bermain, suka bergerak, ingin tahu, jujur, ingin berteman, suka hal yang baru, suka disanjung, ingin mencoba, ingin meniru, dan ingin menang. Selain itu dalam kegiatan belajar mengajar perlu disediakan alat-alat permainan yang bervariasi, tetapi tidak harus mahal. Akan lebih baik jika alat permainan itu bisa dibuat sendiri oleh pendidik. Menyiapkan berbagai sumber dan alat permainan dari alam sekitar akan memfasilitasi rasa ingin tahu anak dan menumbuhkan daya kreativitas berkembang dan tumbuh dengan baik (Panitia Sertifikasi Guru *Rayon XII* Universitas Negeri Semarang, 2008: 11).

D. Karakteristik anak TK Kelompok B

Anak didik di Taman Kanak-kanak B (TK B) pada umumnya berusia 6 tahun. Karakteristik perkembangan anak tampak dari aspek fisik, kognitif dan mental anak. Perkembangan fisik-motorik otot kasar dan otot halus anak sudah berkembang. Anak memiliki banyak tenaga untuk melakukan kegiatan dan umumnya mereka sangat aktif. Anak sudah dapat melakukan gerakan yang terkoordinasi. Keterampilan yang menggunakan otot kaki dan tangan sudah berkembang dengan baik.

Perkembangan kognitif merupakan proses mental yang mencakup pemahaman tentang dunia, penemuan pengetahuan, pembuatan perbandingan, berfikir dan mengerti (Purwanti dan Widodo, 2005: 40). Proses mental yang dimaksud adalah proses pengolahan informasi yang menjangkau kegiatan kognisi, intelegensi, belajar, pemecahan masalah dan pembentukan konsep. Anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional. Pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berfikir yang jelas. Anak mulai mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar. Penguasaan bahasa anak sudah sistematis, anak dapat melakukan permainan simbolis. Namun, pada tahap ini anak masih egosentris (Slamet Suyanto, 2005: 55). Anak mulai merepresentasikan dunianya dengan kata-kata, bayangan dan gambar-gambar. Anak mulai berfikir simbolik, pemikiran-pemikiran mental muncul, egosentrisme tumbuh, dan keyakinan magis mulai terkonstruksi.

Beberapa karakteristik perkembangan sosial anak usia 5 tahun antara lain:

- 1) Dapat mengatur emosi dan mengungkapkan perasaan dengan cara yang bisa diterima secara sosial.
- 2) Anak mampu memisahkan perasaan dengan tindakan mereka.
- 3) Menghayati perilaku sosial yang pantas.
- 4) Kekerasan emosi dan ledakan fisik mulai berkurang karena anak telah mampu mengungkapkan perasaan melalui kata-kata.
- 5) Dapat melucu atau membuat lelucon (Wasik, 2008: 72).

Anak usia dini memiliki keunikan dalam perkembangannya sehingga terdapat perbedaan dengan orang dewasa. Guru sebagai pendidik perlu mengetahui karakteristik anak usia dini agar perkembangan kecerdasan anak serta potensi yang dimiliki dapat berkembang dengan optimal sesuai dengan umur.

Anak berusia antara 5-6 tahun sedang berada pada akhir dari bagian awal masa kanak-kanaknya. Karakteristik khusus bagi anak dalam kelompok usia 5-6 tahun (2011: <http://paud-uny.blogspot.com/>) adalah:

1. Perkembangan kemampuan fisik

Pada usia ini anak menunjukkan keingintahuan yang besar dan aktif. Dia bisa mengatur gerakan badannya dengan lebih baik dan lebih luwes. Anak juga bisa berjalan jinjit mundur dan berjalan mundur dengan tumitnya. Dia juga bisa berlari dengan cepat, melompat, berlari dengan satu kaki. Anak pada usia ini sudah bisa mencuci tangannya sendiri tanpa membasahi bajunya, berpakaian dan mengikat tali sepatunya sendiri. Koordinasi motorik halus yang baik berkembang hingga anak dapat mencontoh segitiga dan belah ketupat. Mereka mulai dapat menulis beberapa huruf dan angka dan menuliskan namanya dengan benar. Anak juga dapat menggambar benda hidup.

2. Penglihatan

Anak usia 5-6 tahun dapat menguasai indera peraba, pendengaran dan penglihatan hampir sebaik orang dewasa.

3. Perkembangan intelektual

Stenberg (dalam Uswatun Hasanah, 2011: <http://paud-uny.blogspot.com/>) mengungkapkan bahwa ada tiga aspek dalam kecerdasan, yaitu:

- a. kecerdasan analitis
- b. kecerdasan kreatif
- c. kecerdasan praktis

Anak usia 5-6 tahun berada pada akhir tahap pra-operasional, tahap saat pemikiran simbolis sangat mendominasi hidupnya. Pemikiran simbolis membuat dia mampu untuk membuat susunan kata dan gambar yang menggambarkan suatu objek atau tindakan tertentu dalam pikiran anak.

4. Perkembangan kemampuan bahasa

Perkembangan bahasa berlangsung dengan cepat dan membantu anak untuk mengemukakan pikirannya. Kosa kata anak meningkat sampai 8000-14000 kata pada usia 6 tahun. Kata Tanya (kenapa, siapa, dimana, dan kapan) lebih banyak digunakan sehingga anak pada usia ini cenderung banyak bertanya.

5. Perkembangan kemampuan sosial

Anak usia 5-6 tahun menunjukkan lebih banyak kemampuan sosial. Hal ini dapat dilihat dari cara bermain anak yang lebih terarah dan mampu bekerja sama dalam bermain. Anak senang bermain bersama dan tolong menolong dalam mencapai keinginan tertentu. Ada kecenderungan tolong menolong ini dalam bermain dan kegiatan lainnya. Anak usia ini lebih siap untuk berpisah beberapa jam dari orangtuanya dibandingkan dengan anak dengan usia lebih muda. Anak sudah mampu berbagi dengan oranglain, mampu bertenggang rasa, sabar menunggu gilirannya, dan mampu menerima tanggung jawab yang ringan.

6. Perkembangan Emosional

Emotional intelligence (kecerdasan emosi) adalah suatu tingkat kepandaian dalam memahami emosi oranglain dan mengatur emosinya sendiri, seperti misalnya mampu memotivasi diri sendiri dan tahan menghadapi rasa frustrasi, mengontrol gerak hati dan menunda kegembiraan, mengatur untuk

tetapberpikir,berempati (mampu membayangkan dan merasakan perasaan oranglain) dan berharap (Goleman dalam Uswatun Hasanah, 2011: <http://paud-uny.blogspot.com/>). Kosa kata anak yang berhubungan dengan emosi meningkat secara bertahap, sehingga mereka mengenal lebih banyak variasi ekspresi dari orang lain. Anak juga belajar mengekspresikan emosi yang dirasakannya.

7. Perkembangan kepribadian

Faktor keturunan dan lingkungan mempengaruhi perkembangan kepribadian anak. Anak mempelajari berbagai perilaku sosial dari contoh-contoh yang dilihatnya. Selain itu, pada usia ini anak tidak hanya belajar tingkah laku yang kelihatan jelas, tetapi juga dapat mempelajari gagasan, harapan, dan nilai-nilai. Anak dapat mempelajari hal-hal apa saja yang boleh dan tidak boleh.

Berdasarkan karakteristik anak usia 5-6 tahun yang telah dijelaskan di atas, perkembangan-perkembangan tersebut dapat berbeda pada setiap individu anak karena setiap anak memiliki pertumbuhan dan perkembangannya masing-masing. Sehingga urutan perkembangannya dapat berbeda. Perkembangan ini juga dapat berkembang sesuai dengan keadaan yang terjadi di lingkungan tempat tinggal dan sekolah sehingga kegiatan dalam pembelajaran dapat dilaksanakan dengan mempertimbangkan karakteristik anak seperti yang telah dijelaskan.

E. Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Ismatul Khasanah, Agung Prasetyo, dan Elly Rakhmawati (2011) tentang permainan tradisional sebagai media stimulasi

perkembangan anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif jenis etnografi. Etnografi menekankan pada proses penelitian maupun hasil dari proses tersebut. Penelitian ini digunakan untuk mencari permainan tradisional yang cocok untuk anak usia 4-6 tahun dan menstimulasi perkembangan anak pada usia tersebut. Sehingga peneliti dapat menemukan permainan tradisional apa saja yang bisa menstimulasi perkembangan anak usia 4-6 tahun.

Dari hasil penelitian tersebut diketahui bahwa permainan tradisional dapat menjadi stimulasi perkembangan anak usia 4-6 tahun. Perkembangan tersebut antara lain adalah perkembangan kognitif, spiritual, spasial, natural, musikal, kecerdasan interpersonal dan intrapersonal, mengembangkan sportivitas, dan mengembangkan kemampuan fisik anak.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah mengkaji tentang manfaat permainan tradisional untuk perkembangan anak usia dini. Pengumpulan data juga melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada lokasi dan subjek yang diteliti. Penelitian ini dilakukan di TK Tunas Rimba 1 Semarang, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berada di TK Bumi Warta Yogyakarta.

F. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori di atas, maka dapat dirumuskan pertanyaan peneliti sebagai berikut:

1. Apa saja jenis permainan tradisional yang dimanfaatkan di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta dalam pembelajaran?
2. Apa saja alat yang digunakan untuk melakukan permainan tradisional di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta dalam pembelajaran?
3. Bagaimana prosedur pelaksanaan permainan tradisional di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta?
4. Apa saja faktor pendukung dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional bagi anak kelompok B di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta?
5. Apa saja faktor penghambat dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional bagi anak kelompok B di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta?

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Zainal Arifin (2012: 140) mengartikan penelitian kualitatif sebagai suatu proses penelitian yang dilakukan secara wajar dan natural sesuai dengan kondisi objektif di lapangan tanpa adanya manipulasi, serta jenis data yang dikumpulkan terutama data kualitatif. Penelitian kualitatif seperti yang dikemukakan Bogdan dan Taylor (dalam Arifin, 2012: 140) adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Sejalan dengan kedua teori tersebut, Sugiyono (2010: 283) menyebutkan bahwa masalah yang terdapat dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara, tentatif, dan akan berkembang atau berganti setelah peneliti berada di lapangan.

Penggunaan pendekatan kualitatif didasarkan pada pertimbangan bahwa pemanfaatan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran di TK memiliki banyak aspek yang unik untuk dipelajari dan diajarkan kepada anak usia dini dalam hubungannya sebagai sarana pengembangan aspek perkembangan anak usia dini sehingga perlu digali lebih mendalam dan komprehensif. Penelitian kasus sebagai kajian yang rinci atas suatu latar atau peristiwa tertentu (Bogdan dalam Idrus, 2009: 57). Zainal Arifin (2012: 152) menjelaskan bahwa studi kasus merupakan penelitian yang mendalam tentang individu, satu kelompok, satu organisasi, satu program kegiatan, dan sebagainya dalam waktu tertentu. Alasan

yang mendorong peneliti menggunakan jenis penelitian studi kasus adalah ingin mengetahui lebih dalam dan menggambarkan pemanfaatan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran pada anak Kelompok B2 di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta.

B. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah anak Kelompok B2 yang berjumlah 17 anak. Objek pada penelitian ini adalah pemanfaatan permainan tradisional pada kegiatan pembelajaran anak kelompok B2.

C. Setting Penelitian

Kegiatan penelitian dilakukan pada kelompok B2 di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta, yang beralamatkan di Jalan Pakel Baru 32 RT 027/08 Sorosutan Umbulharjo Yogyakarta. Pemilihan TK Bumi Warta Umbulharjo sebagai tempat penelitian berdasarkan pertimbangan, anak kelompok B2 di TK ini melaksanakan permainan tradisional secara rutin dalam kegiatan pembelajaran maupun pada waktu istirahat dibandingkan TK Mardi Putra dan TK Tri Pusara Rini. Peneliti memusatkan pada pemanfaatan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran kelompok B2 TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta.

D. Data

Data-data yang digunakan dalam penelitian mengenai deskripsi pemanfaatan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran anak kelompok

B2 di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta dimulai dari masuk sekolah hingga pembelajaran sekolah berakhir yang mencakup hasil wawancara, dokumentasi, dan observasi mengenai pemanfaatan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran TK.

E. Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini diperoleh dari kepala sekolah, guru kelas kelompok B2, guru pendamping kelompok B2, anak kelompok B2 TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta, dan sumber data tertulis berupa referensi yang digunakan peneliti dalam bentuk catatan lapangan serta foto. Sumber data yang telah diperoleh digunakan untuk menelaah segi-segi subjektif dan hasilnya dianalisis secara induktif.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menurut Sugiyono (2010: 308) merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Berbagai macam teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan gabungan/ triangulasi (Sugiyono, 2010: 309).

Tabel 1. Kisi-kisi Panduan Penelitian

No.	Pertanyaan Penelitian	Teknik Penelitian
1.	Jenis permainan tradisional yang dimanfaatkan	a. Wawancara b. Observasi c. Dokumentasi
2.	Alat yang digunakan untuk melakukan permainan tradisional	a. Wawancara b. Observasi c. Dokumentasi

3.	Prosedur pelaksanaan permainan tradisional	a. Wawancara b. Observasi c. Dokumentasi
4.	Faktor pendukung dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional	a. Wawancara b. Observasi c. Dokumentasi
5.	Faktor penghambat dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional	a. Wawancara b. Observasi c. Dokumentasi

Berdasarkan kisi-kisi panduan penelitian di atas maka peneliti membuat lembar catatan observasi, catatan wawancara, dan catatan dokumentasi yang akan digunakan pada saat pengambilan data di lapangan (terlampir). Pada penelitian ini teknik atau metode yang digunakan untuk mengumpulkan data antara lain adalah:

1. Observasi

Observasi menurut Marshal (dalam Sugiyono, 2010: 310) adalah melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut. Observasi merupakan kegiatan memperhatikan dengan menggunakan mata. Metode observasi bertujuan untuk mengetahui deskripsi pemanfaatan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran pada kelompok B. Kegiatan observasi dilaksanakan di dalam maupun di luar kelas dengan mengamati perilaku anak. Peneliti melaksanakan pengamatan dengan menggunakan pedoman observasi untuk memperoleh data yang diinginkan dan setiap informasi yang ditemukan dicatat dalam bentuk catatan lapangan. Catatan lapangan digunakan peneliti untuk mencatat kejadian dalam kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan tradisional sebagai bukti konkret untuk menganalisis data. Panduan observasi terlampir.

2. Wawancara

Wawancara ditujukan kepada sumber data yang terlibat dalam pemanfaatan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran di kelompok B2. Teknik wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur dengan menyiapkan panduan penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis. Sumber data dalam teknik wawancara adalah kepala sekolah dan guru kelas. Panduan wawancara terlampir.

3. Dokumentasi

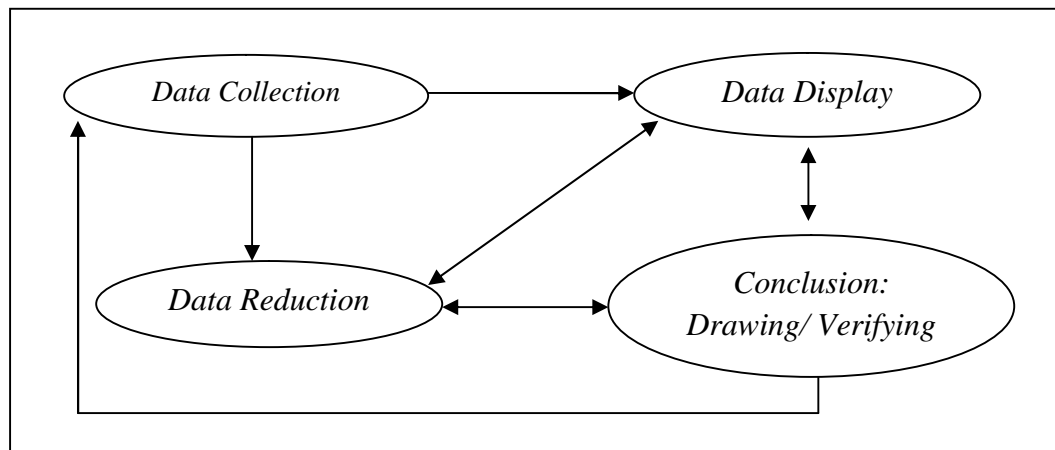
Dokumentasi menurut Sugiyono (2010: 329) merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu bisa berupa bentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Teknik dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti adalah pengambilan gambar atau foto sebagai bukti nyata pelaksanaan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran. Panduan dokumentasi terlampir.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif menurut Sugiyono (2010: 336) dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah selesai di lapangan. Analisis data dalam penelitian kualitatif di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta dilakukan sejak sebelum terjun ke lapangan, observasi, selama pelaksanaan penelitian di lapangan, dan setelah selesai penelitian di lapangan. Data ini diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan cara mengorganisasi data yang diperoleh ke dalam sebuah kategori, menjabarkan data ke dalam unit-unit, menganalisis data yang

penting, menyusun dan menyajikan data yang sesuai dengan masalah penelitian dalam bentuk laporan, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami.

Sesuai dengan jenis penelitian tersebut, maka peneliti menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman untuk menganalisis data hasil penelitian. Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2010: 337) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Model interaktif yang dimaksud adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Model Interaktif
Sumber: Sugiyono (2010: 92)

Komponen-komponen analisis data model interaktif dijelaskan sebagai berikut:

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Data yang diperoleh di lapangan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi direduksi dengan cara merangkum, memilih hal-hal yang pokok, dan memfokuskan data pada hal-hal yang penting sesuai dengan tujuan penelitian. Pada tahap ini, peneliti mereduksi data dengan cara memilah-milah, mengkategorikan, dan membuat abstraksi dari catatan lapangan dan wawancara.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Tahap ini dilakukan setelah data selesai direduksi atau dirangkum. Data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dianalisis, kemudian disajikan dalam bentuk Catatan Lapangan (CL), Catatan Wawancara (CW), dan Catatan Dokumentasi (CD). Data yang sudah disajikan dalam kedua bentuk catatan lapangan serta catatan wawancara kemudian diberi kode data untuk mengorganisasi data sehingga peneliti dapat menganalisis dengan cepat dan mudah. Peneliti membuat daftar awal kode yang sesuai dengan pedoman wawancara dan observasi. Data yang sudah diberi kode dianalisis dalam bentuk refleksi dan disajikan dalam bentuk teks.

3. Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi (*Conclusion Drawing/ Verifying*)

Tahap terakhir dari analisis data kualitatif model interaktif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.

4. Triangulasi/ gabungan (*triangulation*)

Triangulasi dengan sumber data dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara dengan pengamatan, apa yang dikatakan dengan situasi penelitian sepanjang waktu, pandangan, dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat, serta membandingkan hasil wawancara dengan dokumentasi yang terkait. Triangulasi dengan metode dilakukan untuk melakukan pengecekan terhadap penggunaan metode pengumpulan data yang meliputi observasi, wawancara, dan

dokumentasi. Triangulasi dengan teori dilakukan dengan mengurai pola, hubungan, dan menyertakan penjelasan yang muncul dari analisis untuk mencari penjelasan pembandingan.

Tujuan dari triangulasi bukan untuk mencari kebenaran tentang beberapa fenomena, tetapi lebih pada peningkatan pemahaman peneliti terhadap apa yang telah ditemukan. Nilai dari oleh karena itu dengan menggunakan teknik triangulasi dalam pengumpulan data, maka data yang diperoleh akan lebih konsisten, tuntas, dan pasti.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi TK Bumi Warta

Berikut ini gambaran umum sekolah yang menjadi tempat penelitian dan deskripsi tentang profil TK Bumi Warta dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang meliputi sejarah lembaga, visi misi, sarana prasarana, dan status sekolah.

a. Sejarah TK Bumi Warta

TK Bumi Warta merupakan lembaga pendidikan yang diresmikan pada tanggal 1 Juli 1963 oleh Nyi Hadjar Dewantara dan dikelola oleh Ikatan Keluarga Wartawan Indonesia (IKWI). Lokasi TK Bumi Warta berada di Jalan Pakel Baru 32 RT 027/08 Sorosutan, Umbulharjo, Yogyakarta 55162 dengan nomor telepon (0274) 7489491. Tanah dari lokasi TK merupakan pemberian dari Asuransi Bumiputera kepada Yayasan Kesejahteraan Wartawan. Pada awalnya hanya berupa gedung pertemuan karena berada di tengah Perumahan Wartawan dan berkantor di Persatuan Wartawan Indonesia yang beralamat di Jalan Gambiran 45 Yogyakarta yang kemudian dijadikan taman kanak-kanak dan pengelolaan dilimpahkan ke IKWI yang dipimpin oleh Ibu Idham Samawi sejak tahun 1995. TK Bumi Warta memiliki Tempat Penitipan Anak (TPA). (CW 02)

TK Bumi Warta saat ini dikepalai oleh Ibu Hj. Ade Rohana A S, S. Pd. Selain menjadi Kepala Sekolah, beliau juga ikut mengajar di kelompok B1

(CW04). TK Bumi Warta menerapkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran sudut dengan kurikulum KTSP. TK Bumi Warta memiliki 51 murid dengan jumlah murid TPA 9 anak dan TK yang terbagi dalam tiga kelompok yaitu kelompok A, B1, dan B2. Kelompok A memiliki jumlah murid sebanyak 9 anak, kelompok B1 sebanyak 16 anak, dan kelompok B2 terdiri dari 17 anak. Jumlah guru di TK ini sebanyak 7 orang termasuk guru TPA. Setiap kelas memiliki jumlah guru 2. Khusus di kelompok B1 terdapat 1 guru yang aktif (CD 02).

Prose pembelajaran pada Taman Kanak-kanak dimulai pada pukul 07.30 WIB dan berakhir pada pukul 11.00 WIB. Setelah itu jika ada anak yang ikut TPA, akan tinggal dan melanjutkan hingga pukul 15.00 WIB. Sebelum masuk kelas, peserta didik rutin melakukan senam pagi dan sepuluh menit untuk lingkungan sekolah (Semutlis). Kedua kegiatan ini dilakukan secara bergantian. Guru menjadi fasilitator dan memimpin anak untuk melakukan kegiatan ini. Selain kedua kegiatan tersebut, TK Bumi Warta juga rutin melakukan program layanan kesehatan bagi peserta didik yang melibatkan dokter/ tenaga medis (CL01).

b. Visi dan Misi TK Bumi Warta

Visi yang dimiliki oleh TK Bumi Warta adalah terciptanya lembaga Pendidikan Anak Usia Dini yang Taqwa, Cerdas, Sehat, dan kreatif. Visi tersebut dijelaskan lebih lanjut dengan indikator visi sebagai berikut:

- 1) Taqwa : Anak mampu berdoa dan beribadah sesuai dengan keyakinannya.
- 2) Cerdas : Anak mampu dengan cepat merespon pembelajaran.
- 3) Sehat : Anak bisa menjaga kesehatan diri sendiri dan lingkungannya serta

membiasakan hidup sehat.

- 4) Kreatif : Anak mampu mencipta sesuatu yang biasa menjadi luar biasa sesuai idenya sendiri (CD-05).

Selain visi, TK Bumi Warta juga memiliki misi-misi yang ingin diwujudkan, yaitu:

- 1) Menciptakan generasi penerus yang sholeh dan sholehah.
- 2) Menyelenggarakan pembelajaran yang inovatif dengan memperhatikan karakteristik anak melalui model pembelajaran sudut.
- 3) Menyediakan layanan kesehatan anak melalui pemeriksaan kesehatan oleh tenaga medis/ dokter, membiasakan hidup bersih dan sehat, serta melaksanakan program semutlis.
- 4) Meningkatkan kreatifitas anak melalui kegiatan Extra Kurikuler serta memfasilitasi anak untuk berkreasi melalui kegiatan lomba (CD-05).

Untuk mewujudkan visi dan misi tersebut, TK Bumi Warta merancang program-program selama satu tahun. TK Bumi Warta juga menjalin hubungan serta komunikasi yang baik antar warga sekolah demi mencapai harapan dari visi misi sekolah.

c. Tujuan TK Bumi Warta

TK Bumi Warta memiliki tujuan untuk menciptakan generasi penerus yang sehat jasmani dan rohani, seimbang imtaq dan iptek, serta berkarakter. Tujuan TK Bumi Warta ini dilandasi oleh tujuan pendidikan nasional yang isinya adalah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan

bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (CD-05)

d. Sarana dan Prasarana TK Bumi Warta

Terdapat sarana dan prasarana di TK Bumi Warta yang terdiri dari fasilitas umum dan fasilitas kelas. Fasilitas umum berupa sarana dan prasarana yang ada di sekolah secara keseluruhan. Sedangkan fasilitas kelas merupakan seluruh sarana prasarana yang ada di dalam kelas dan berguna untuk menunjang proses pembelajaran. Berikut sarana dan prasarana yang ada di TK Bumi Warta, yaitu:

Tabel 2. Fasilitas Sekolah

No.	Objek	Keterangan	
		Ada	Tidak
1.	Ruang perkantoran (ruang kepala sekolah)	V	-
2.	Ruang guru	V	-
3.	Ruang kelas TPA	V	-
4.	Ruang kelas A	V	-
5.	Ruang kelas B1	V	-
6.	Ruang kelas B2	V	-
7.	Aula	V	-
8.	UKS	V	-
9.	Area bermain <i>outdoor</i>	V	-
10.	Area bermain <i>indoor</i>	V	-
11.	<i>Cakruk</i>	V	-
12.	Dapur	V	-
13.	Kamar mandi	V	-
14.	Tempat cuci tangan	V	-
15.	Halaman	V	-
16.	Parkir	V	-

Sumber: Inventaris TK Bumi Warta Yogyakarta (CD-01)

Dari daftar fasilitas yang ada di TK Bumi Warta dapat dijabarkan sebagai berikut:

1) Ruang perkantoran (ruang kepala sekolah)

Ruang perkantoran terletak di antara ruang TPA dan ruang guru menghadap ke timur. Ruang ini berfungsi sebagai ruang kepala sekolah. Terdapat sarana dan prasarana di dalamnya meliputi meja, kursi, lemari, rak, komputer, printer, ATK, meja dan kursi tamu, dan lain-lain. Luas ruangan cukup nyaman untuk bekerja kepala sekolah dan menerima tamu yang datang (CL 02).

2) Ruang guru

Ruang guru berada di sebelah utara dari ruang kepala sekolah dan di sebelah barat ruang kelas B1. Selain tempat untuk istirahat guru, di dalam ruangan ini terdapat lemari tempat alat-alat *drumband*. Meja dan kursi berjejer rapi menghadap ke timur dan di dinding sebelah selatan tergantung papan kegiatan yang berisi jadwal kegiatan untuk satu semester. Bel sekolah juga terdapat di ruangan ini. Setiap pagi semua guru berkumpul di ruangan ini (CL 02).

3) Ruang TPA

Ruang TPA berada di sebelah selatan ruang kepala sekolah. Ruangan ini mempunyai beberapa meja dan kursi kecil yang jumlahnya cukup untuk anak-anak TPA. Ruangan ini seperti lorong dan teras serta tidak berbentuk kelas seperti TK namun terdapat sekat berupa gerbang agar anak-anak tidak keluar ruangan. Gerbang ini bertujuan untuk menjaga anak-anak agar tidak berlari terlalu jauh dan tetap dalam pantauan guru (CL 02).

4) Ruang kelas TK

Di TK Bumi Warta terdapat 3 kelas yang terdiri dari ruang kelas TK A, kelas B1, dan kelas B2. Ruang kelas TK A berada di sebelah timur kelas B2 dan menghadap ke utara. Sedangkan ruang kelas B1 berhadapan dengan kelas B2 dan pintu menghadap ke selatan. Kondisi ruangan yang bersih dan nyaman karena masing-masing kelas memiliki jendela sehingga sirkulasi udara pun baik. Di dalam kelas terdapat meja dan kursi siswa, meja kursi guru, papan tulis, ATK, dan peralatan serta perlengkapan yang menunjang proses pembelajaran. Ukuran setiap ruangan sangat luas sehingga anak-anak dapat berlari dan bermain di dalam kelas. Di dekat pintu masuk terdapat rak sepatu yang berisi sandal anak dan tempat anak menaruh sepatu sebelum masuk kelas. Khusus di kelas B2 di sebelah rak sepatu, terdapat dispenser agar semua anak dapat minum ketika lelah bermain.(CL 02)

5) Aula

Terletak di sebelah utara kelas B1 dan ukurannya sangat luas. Antara kelas B1 dan aula terdapat sekat yang terbuat dari papan. Aula ini kosong dan biasanya digunakan oleh anak-anak untuk berlatih *drumband*. Ruangan ini biasa dipakai pada saat acara tahunan sehingga anak-anak dapat berkumpul semua dalam satu tempat (CL 02).

6) UKS

Unit kesehatan siswa (UKS) ini berada di dalam satu ruangan yang diberi sekat triplek dengan ruang guru. Terdapat 2 kasur untuk tempat istirahat dan di antaranya terdapat obat-obatan serta perlengkapan kesehatan yang ditata rapi di

dalam lemari. Di dalamnya juga terdapat pakaian ganti jika terjadi sesuatu pada anak (CL 02).

7) Area bermain *indoor*

Area permainan *indoor* berada di dalam masing-masing kelas. Area ini dibuka ketika anak sudah menyelesaikan tugasnya dan waktu istirahat belum tiba. Permainan yang ada di setiap kelas sangat banyak dan lengkap. Selain permainan juga terdapat alat peraga yang digunakan guru dalam pembelajaran. Alat peraga ini juga diperbolehkan untuk dimainkan (CL 02).

8) Area bermain *outdoor*

Halaman sekolah yang luas menyenangkan bagi anak untuk mengekspresikan diri dan bersosialisasi dengan teman-temannya. Area bermain *outdoor* diletakkan di halaman sekolah. Terdapat beraneka ragam alat bermain peserta didik, meliputi: jembatan keseimbangan, komidi putar, *jungle gym*, ayunan, jungkat-jungkit, tempat bermain sepak bola dan sepasang gawang, *prosotan*, dan bola dunia (CL 02).

9) *Cakruk*

Tempat ini biasa digunakan guru untuk berkumpul, bercerita, dan beristirahat sambil mengamati anak-anak bermain. Bangunan ini berbentuk segi empat seperti *pendopo* namun dalam bentuk yang lebih kecil. *Cakruk* juga digunakan oleh orangtua yang menjemput anaknya yang belum keluar dari kelas. Di tempat ini juga biasanya guru dan orangtua berkomunikasi karena situasinya yang santai dan nyaman.

10) Kamar mandi dan tempat cuci tangan

Kamar mandi berada di satu ruangan dengan ruang TPA. Terdapat dua kamar mandi, putra dan putri. Terdapat bak mandi dan closet jongkok. Luas kamar mandi cukup untuk anak dan guru yang mendampingi. Kamar mandi juga dijaga selalu bersih. Di luarnya terdapat 4 wastafel, 2 di timur dan 2 di barat. Di sebelah timur terdapat cermin yang dapat membantu anak merapikan diri sebelum masuk kelas (CL 02).

11) Halaman dan parkir

Halaman yang luas terletak di sekeliling gedung. Mulai dari selatan hingga ke utara. Di halaman ini terdapat alat bermain *outdoor* dan *cakruk*. Terdapat pohon serta tiang bendera di halaman ini. Tanaman-tanaman juga terletak di pinggir gerbang yang mengelilingi gedung sekolah. Halaman ini sebagian besar ditutupi konblok, hanya beberapa sisi masih tanah karena ditumbuhi bunga yang indah. Parkir motor guru juga terletak di halaman dan di bawah pohon yang rindang.

Sarana dan prasarana kelas merupakan fasilitas yang ada di dalam dan digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran. Sarana dan prasarana kelas meliputi:

Tabel 3. Sarana dan Prasarana di Ruang Kelas

No.	Perlengkapan Kelas	Keterangan	
		Ada	Tidak
1.	Meja	V	-
2.	Kursi	V	-
3.	Rak mainan	V	-
4.	Lemari	V	-
5.	Rak sepatu	V	-

6.	Rak buku	V	-
7.	Papan tulis	V	-
8.	Karpet	V	-
9.	Kipas angin	V	-
10.	Jam dinding	V	-
11.	APE	V	-
12.	ATK	V	-
13.	Media	V	-

Sumber: Inventaris TK Bumi Warta Yogyakarta (CD-02)

Daftar sarana dan prasarana di atas dapat menunjukkan kelengkapan fasilitas yang diberikan oleh sekolah kepada peserta didik di kelas serta digunakan saat proses bermain dan belajar. Sarana dan prasarana tertata rapi di dalam ruangan yang luas. Meja dan kursi di desain sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan guru. Di dalam kelas B2 terdapat 6 meja dan 17 kursi siswa serta sebuah meja guru dengan 2 kursi. Kelas B2 juga memiliki beberapa lemari untuk menyimpan ATK, media, APE, dan perlengkapan pembelajaran lainnya. Terdapat karpet yang selalu dipakai setiap hari dari awal hingga akhir kegiatan.

Selain melengkapi sarana dan prasarana peserta didik baik secara umum maupun di dalam kelas, TK Bumi Warta juga menyediakan fasilitas berupa kegiatan ekstrakurikuler yang berguna untuk mengembangkan bakat anak. Kegiatan ekstrakurikuler yang diadakan di TK tersebut antara lain: melukis, bahasa Inggris, renang, dan *drumband*. Di bawah ini merupakan jadwal ekstrakurikuler TK Bumi Warta yang didapatkan dari papan pengumuman:

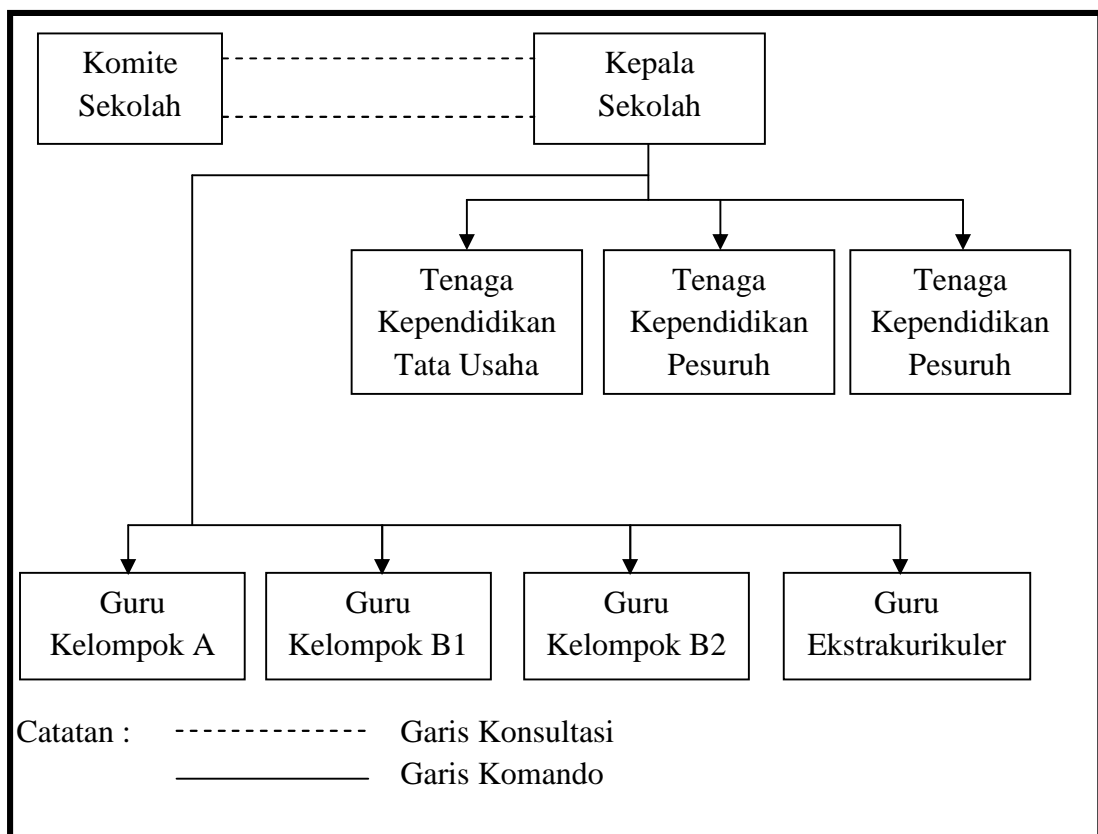
Tabel 4. Jadwal Kegiatan Ekstrakurikuler TK Bumi Warta

No.	Hari	Kegiatan Ekstrakurikuler
1.	Senin	Drumband
2.	Selasa	Menari, Kegiatan Rohani Katolik/Kristen
3.	Rabu	Bahasa Inggris
4.	Kamis	Drumband
5.	Jumat	Menggambar
6.	Sabtu	Kegiatan Rohani Islam

Sumber: Jadwal kegiatan TK Bumi Warta (CD-03)

e. Struktur Organisasi

Struktur organisasi divisualisasikan ke dalam bentuk bagan organisasi yang menggambarkan hubungan antar bagian. Tanggung jawab dan wewenang utama terletak pada seluruh komponen warga sekolah. Berikut struktur organisasi TK Bumi Warta:



Gambar 2. Struktur Organisasi TK Bumi Warta Yogyakarta
 Sumber : Inventaris TK Bumi Warta Yogyakarta (CD-04)

2. Permainan tradisional di TK Bumi Warta Yogyakarta

Permainan tradisional ada berbagai jenis yang dikenalkan di TK ini, tetapi yang termasuk sering dipraktikkan hanya beberapa saja. Permainan tradisional dilaksanakan di kelompok B2 dalam kegiatan pembelajaran, berikut hasil penelitian tentang permainan tradisional yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran kelompok B2 TK Bumi Warta Yogyakarta:

a. *Cublak-Cublak Suweng*

1) Alat dan Bahan yang Digunakan

Permainan *cublak-cublak suweng* yang dilaksanakan di Kelompok B2 TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta membutuhkan alat permainan untuk mendukung pelaksanaan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelas B2 didapat data sebagai berikut:

“Kita punya dakon, simpai, tapi kalo kayak main *cublak-cublak suweng* biasanya pakai apa yang ada buat jadi *keciknya*. Batu kecil atau kerikil ya bisa.” (CW-01)

“Alatnya ya pakai kecil. Biasanya apa yang ada kita pakai buat main *cublak-cublak suweng*. Butuhnya *kreweng* atau *kecik*, kita ambil batu kecil yang ada di halaman atau biji-bijian yang ada di kelas, tutup spidol, atau tutup bolpen.” (CW-02)

“Kalau permainan tradisional itu simpel, mbak. Jadi cukup ambil apa aja yang ada di kelas atau batu-batu kecil di halaman.” (CW-03)

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diperoleh data bahwa alat yang digunakan dalam permainan tradisional yang ada di TK Bumi Warta Yogyakarta adalah *kreweng/kecik* menggunakan batu kecil atau kerikil, tutup spidol, tutup *ballpoint*, biji-bijian.

Data di atas didukung oleh hasil observasi sebagai berikut

“Alat yang digunakan untuk melakukan permainan tradisional di TK Bumi Warta adalah *gacuk/kreweng* dari batu yang ada di halaman”(HO)

Berdasarkan hasil observasi tersebut diperoleh data bahwa alat yang digunakan dalam permainan tradisional adalah batu, tutup spidol atau batang kayu, dan tali karet.

Selain data dari wawancara dan observasi, terdapat hasil dokumentasi sebagai berikut



Gambar 3.
Tutup spidol dan batang kayu (CD-10)

Berdasarkan hasil dokumentasi tersebut, diketahui bahwa alat yang digunakan dalam pelaksanaan permainan tradisional *cublak-cublak suweng* di TK Bumi Warta Yogyakarta adalah tutup spidol dan batang kayu.

Data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dapat disimpulkan bahwa alat permainan tradisional yang digunakan di TK Bumi Warta Yogyakarta adalah batu kecil, kerikil, tutup *ballpoint*, tutup spidol, atau biji-bijian sebagai *kreweng/ kecik* untuk permainan *cublak-cublak suweng*.

2) Pelaksanaan Permainan Tradisional di Kelompok B2 TK Bumi Warta Yogyakarta

Permainan *cublak-cublak suweng* di kelompok B2 dilaksanakan pada saat awal pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan fokus anak di pagi hari sebelum pembelajaran pada kegiatan inti dimulai. Data tersebut diperoleh dari hasil wawancara dengan guru B2 sebagai berikut:

“Kalau main ya biasanya di awal, biar anak-anak fokus ke kegiatan lainnya atau sebelum pulang.” (CW-2)

Untuk mengawali permainan, guru menunjuk dua anak melakukan *hompimpah* atau *pingsut* untuk menentukan siapa yang *jadi*. Anak yang *jadi* kemudian duduk di tengah dengan menelungkupkan badan sementara yang lain duduk mengelilingi anak yang *jadi* dan meletakkan telapak tangan menghadap ke atas pada punggung anak yang *jadi*. Salah seorang dari mereka, mengambil sebuah kerikil atau benda kecil lainnya dan memindahkan kerikil dari telapak tangan satu ke telapak tangan yang lain sambil bernyanyi *cublak-cublak suweng*. Lirik lagu *cublak-cublak suweng* adalah sebagai berikut:

Cublak cublak suweng, suwenge teng gelenter

Mambu ketundhung gudhel, pak empo lera-ler

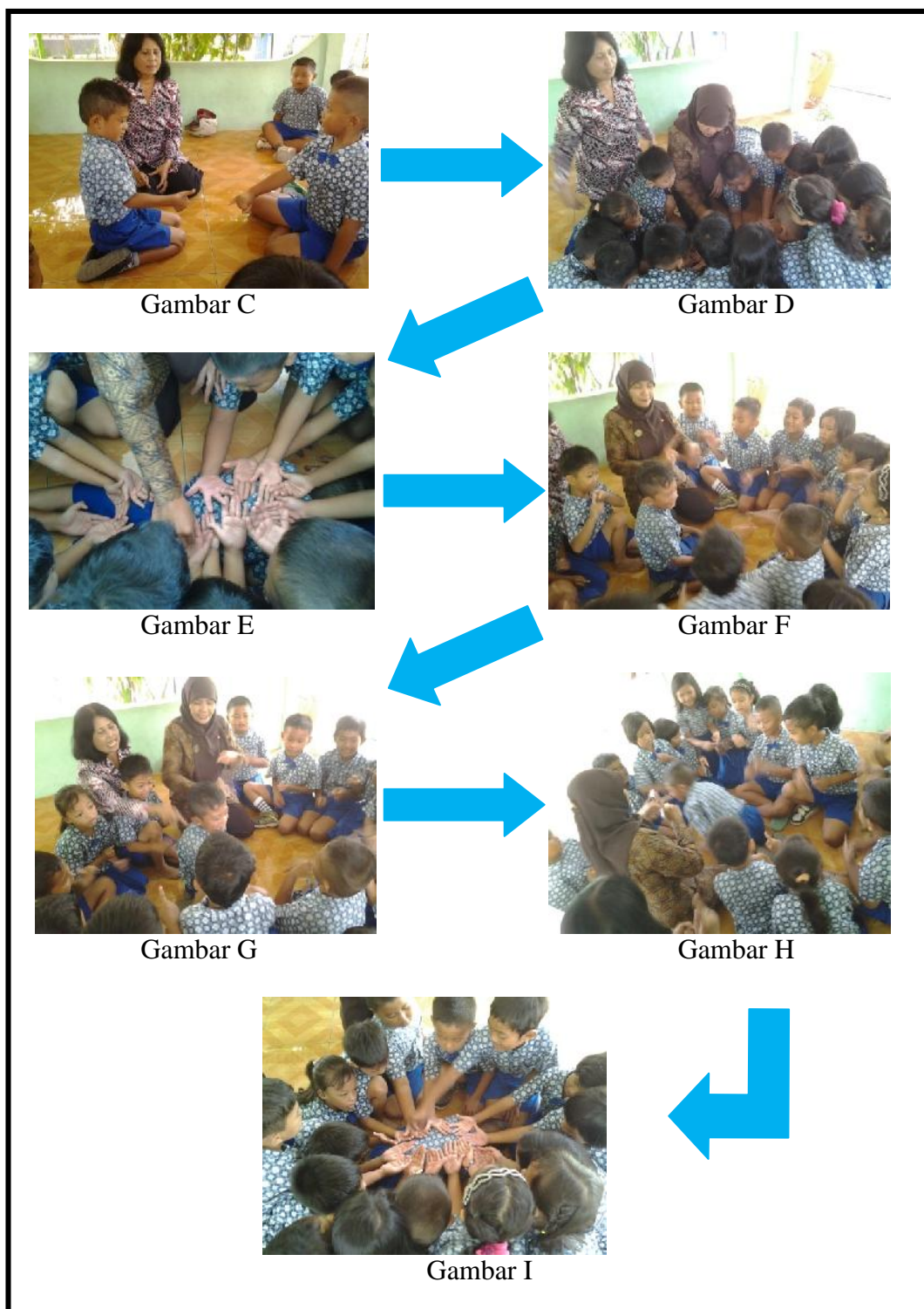
Sopo ngguyu ndhelikake

Sir sirpong dele kopong, sir sirpong dele kopong

Guru dan anak-anak menyanyikan bersamaan kerikil dipindah-pindah dari tangan ke tangan. Pada bait terakhir semua anak yang duduk mengitari anak yang jadi menggenggam tangan dan menyentuhkan serta memainkan kedua telunjuk. Anak yang *jadi* bangun dari posisinya, kemudian menebak pemain yang menggenggam kerikil. Karena tebakan salah, maka anak yang menebak tadi tetap menjadi pemain yang *jadi*. Permainan ini dilakukan sebanyak dua kali. Kali pertama dilakukan bersama dengan guru, sedangkan yang kedua dilakukan oleh anak sendiri.

Permainan *cublak-cublak suweng* yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran kelompok B2 dapat dilihat pada hasil dokumentasi sebagai berikut





Gambar 4.
Permainan *cublak-cublak suweng* kelompok B2 TK Bumi Warta Yogyakarta(CD-08)

Keterangan gambar di atas sebagai berikut:

- a) Gambar A, guru memberikan penjelasan tentang permainan *cublak-cublak suweng*.
- b) Gambar B & C, guru mendampingi anak melakukan *pingsut* dan menentukan siapa yang *jadi* dan yang memutar *kreng/kecik*.
- c) Gambar D & E, guru memberikan contoh bagaimana cara memutar *kreng/kecik* sambil menyanyikan lagu *cublak-cublak suweng*.
- d) Gambar F, G, & H, pada syair *sir pong dele kosong* guru menaruh *kreng/kecik* pada tangan salah satu anak yang ikut bermain. Kemudian, guru memerintahkan anak untuk menggenggam kedua tangan mereka serta menggosokkan kedua tangan sambil bernyanyi “*sir sir pong dele kosong, sir sir pong dele kosong*”. Anak yang *jadi* kemudian menebak *kreng/kecik* berada di tangan siapa. Karena tebakannya salah, ia kembali *jadi*.
- e) Gambar I, permainan dilanjutkan tanpa ada campur tangan guru. Guru hanya mengawasi permainan berlangsung.

3) Faktor Pendukung

Faktor pendukung dilaksanakannya permainan tradisional di TK Bumi Warta Yogyakarta menurut guru kelompok B2 dapat dilihat dari kutipan hasil wawancara sebagai berikut:

“Halaman sekolah ini kan luas, bisa dimanfaatkan untuk main kayak petak umpet, main lompat tali, ular naga, kucing-kucingan. Banyak mainan yang ada lari-larinya, halaman sekolah cukup luas buat tempat lari-lari.”(CW-02)

“Faktor yang mendukung ya halaman sekolah yang luas, anak-anak yang antusias. Kepala sekolah yang setuju sama kegiatan pembelajaran memakai mainan tradisional. Malah terkadang ibu kepala sekolah yang mengusulkan.”(CW-03)

“Aturan mainnya kan juga mudah, anak-anak jadi cepat menangkap alur mainnya.” (CW-03)

Berdasarkan hasil wawancara di atas, diperoleh data bahwa faktor yang mendukung terlaksananya permainan tradisional di TK Bumi Warta Yogyakarta adalah halaman sekolah yang luas, antusiasme dari siswa, dukungan dari kepala sekolah, dan aturan main yang sederhana.

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa terdapat faktor pendukung dalam memanfaatkan permainan tradisional untuk kegiatan pembelajaran kelompok B2 di TK Bumi Warta Yogyakarta berupa halaman sekolah yang luas, antusiasme dari siswa, dukungan kepala sekolah, dan aturan main yang sederhana.

4) Faktor Penghambat

Pelaksanaan permainan tradisional di TK Bumi Warta Yogyakarta dihadapkan pada beberapa faktor penghambat. Berikut faktor yang menghambat pelaksanaan permainan tradisional di TK Bumi Warta Yogyakarta yang terlihat dari kutipan hasil wawancara guru kelompok B2

“Kalo faktor yang menghambat itu soal waktu. Waktu di TK ini kan pembelajarannya dari jam setengah delapan sampai jam sebelas. Kegiatannya juga banyak. Jadi kalau mau bermain nggak bisa setiap hari.

Nunggu indikator pembelajarannya ada yang cocok atau nggak, kalau ada fisik motorik baru bisa dimainkan. Ditambah lagi satu kelas kan ada 17 anak, besar sekali. Setiap main jadi lama.”(CW-02)

“Waktu. Waktu kita terbatas, mbak. Sedangkan anak-anak seneng-senang aja. Rencana kegiatan harian yang harus dirangkai dengan berbagai macam TPP. Kita kan nggak mungkin ngasih anak permainan tradisional terus-terusan. Kita kan mengenalkan, sama memanfaatkan tapi bukan yang utama.”(CW-03)

Berdasarkan hasil wawancara di atas, diketahui bahwa faktor penghambat pelaksanaan permainan tradisional adalah keterbatasan waktu, indikator pembelajaran yang tidak cocok, kegiatan yang banyak, dan jumlah anak yang hendak bermain besar.

Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh data bahwa terdapat faktor penghambat dalam memanfaatkan permainan tradisional untuk kegiatan pembelajaran kelompok B2 di TK Bumi Warta Yogyakarta berupa keterbatasan waktu, indikator pembelajaran yang tidak cocok, kegiatan yang banyak, dan jumlah anak yang hendak bermain besar.

5) Manfaat dalam Pembelajaran

Permainan *cublak-cublak suweng* yang dilaksanakan dalam pembelajaran berguna untuk pengembangan aspek-aspek berikut:

Tabel 5. Manfaat *cublak-cublak suweng* pada perkembangan anak

No.	Aspek Perkembangan	Perilaku yang dikembangkan
1.	Agama dan Moral	a. <i>Taat akan peraturan</i> , anak mampu menaati peraturan yang telah dijelaskan oleh guru sebelum permainan berlangsung

		b. <i>Berperilaku jujur</i> , anak menunjukkan kejujuran saat dirinya ditunjuk sebagai pemegang <i>kecik/kreweng</i>
2.	Fisik Motorik	a. <i>Koordinasi tangan</i> , anak mengembangkan cara menyebarkan <i>kecik/kreweng</i> dari pola lingkaran hingga zigzag atau sesuai dengan yang diinginkan
3.	Kognitif	a. <i>Mampu merancang strategi</i> , anak yang mengedarkan <i>kecik/kreweng</i> merancang strategi agar tidak diketahui yang menjadi penebak
4.	Bahasa	a. <i>Kosakata baru</i> , anak mendapat pengertian kata-kata baru dalam bahasa Jawa seperti <i>kreweng</i> , <i>kecik</i> , dan kata-kata yang terdapat dari lirik lagu b. <i>Mampu berkomunikasi dengan teman sebaya</i> , anak mengembangkan komunikasi dengan berbincang-bincang dengan teman sepermainan.
5.	Sosial Emosional	a. <i>Kerja sama</i> , anak mengembangkan kerjasama dengan teman-teman yang ikut bermain agar <i>kecik/kreweng</i> tidak mudah ditebak b. <i>Menampilkan berbagai macam ekspresi</i> , anak menunjukkan ekspresi senang saat penebak gagal atau sedih ketika dia harus bergantian menjadi penebak.

b. Lompat Tali

1) Alat dan Bahan yang Digunakan

Alat permainan tradisional yang digunakan di TK Bumi Warta Yogyakarta berdasarkan hasil wawancara sebagai berikut:

“Sama kalau main lompat tali, di sekolah ada. Dibuat dari karet yang dirangkai sampai panjang.” (CW-02)

“Nek mau main lompat tali ya talinya ada, yang dari karet terus disimpul-simpul itu juga ada.” (CW-03)

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diperoleh data bahwa alat yang digunakan dalam permainan tradisional lompat tali yang ada di TK Bumi Warta Yogyakarta adalah tali dari karet.

Data di atas didukung oleh hasil observasi sebagai berikut

“Alat yang digunakan untuk melakukan permainan tradisional di TK Bumi Warta adalah *gacuk/kreweng* dari batu yang ada di halaman dan lompat tali yang terbuat dari rangkaian karet.”(HO)

Berdasarkan hasil observasi tersebut diperoleh data bahwa alat yang digunakan dalam permainan lompat tali adalah tali karet.

Selain data dari wawancara dan observasi, terdapat hasil dokumentasi sebagai berikut



Gambar 5.
Tali karet (CD-10)

Berdasarkan hasil dokumentasi tersebut, diketahui bahwa alat yang digunakan dalam pelaksanaan permainan lompat tali di TK Bumi Warta Yogyakarta adalah tali karet.

Data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dapat disimpulkan bahwa alat permainan tradisional yang digunakan di TK Bumi Warta Yogyakarta adalah tali dari karet untuk permainan lompat tali

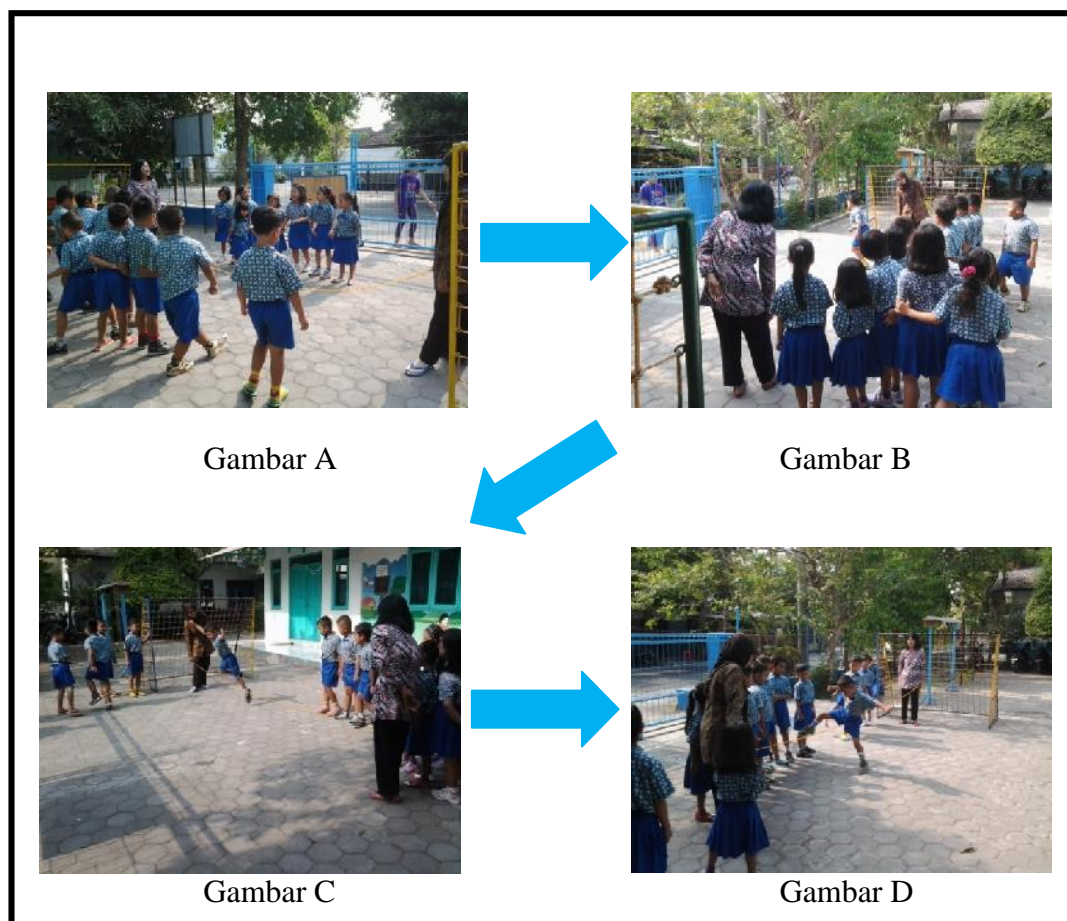
2) Pelaksanaan Permainan Tradisional di Kelompok B2 TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta

Berdasarkan data yang diperoleh dari observasi dan dokumentasi, jenis permainan tradisional yang dimanfaatkan oleh Kelompok B2 TK Bumi Warta Yogyakarta selain *cublak-cublak suweng*, lompat tali juga dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Lompat tali dimanfaatkan pada kegiatan awal. Setelah berbaris di halaman bersama dengan anak-anak kelompok A dan B1, anak-anak kelompok B2 masuk ke dalam kelas. Mereka duduk di tikar dan membentuk lingkaran bersama dengan guru.

Untuk mengawali pembelajaran, mereka berdoa dipimpin oleh guru kelas. Setelah berdoa, guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini, kemudian mengajak seluruh anak keluar menuju lapangan sambil membawa lompat tali. Guru menjelaskan tentang nama permainan, tata cara bermain, dan aturan bermain. anak-anak berbaris rapi. Kedua guru kelompok B2 memegang ujung-ujung tali dan memerintahkan anak paling depan untuk melompat diikuti teman-teman dibelakangnya satu persatu. Setelah semua melompat pada ketinggian semata kaki, guru menaikkan tinggi tali menjadi selutut. Anak-anak kembali melompat tanpa menyentuh tali.

Permainan dilanjutkan dengan menaikkan batas lompatan setinggi panggul kedua guru. Pada tingkat ini, anak-anak diperbolehkan menyentuh tali, tapi hasil yang didapat, anak-anak tidak berani melompat karena takut kalau menyentuh dirinya akan kalah. Guru akhirnya menjelaskan kepada anak-anak sehingga mereka mencoba melompati tali walaupun tetap masih ada yang tidak mau mencoba.

Pelaksanaan permainan lompat tali dapat dilihat pada gambar di bawah ini:





Gambar 6.
Permainan lompat tali kelompok B2 TK Bumi Warta Yogyakarta (CD-9)

Keterangan gambar di atas adalah sebagai berikut:

- a. Gambar A, anak-anak mendengarkan penjelasan tentang aturan dan bagaimana cara bermain lompat tali. Guru juga memberikan contoh bagaimana melompat.
- b. Gambar B, setelah mendengarkan aturan dan cara bermain dari guru, anak-anak berbaris. Anak pada baris paling depan melakukan pertama kali kemudian diikuti teman-teman yang ada dibelakangnya hingga semua anak melompat.
- c. Gambar C & D, setelah mencoba melompat sekali, anak-anak mencoba melompat lagi. Kemudian tinggi tali dinaikkan hingga batas anak mampu melompat. Batas yang dicapai anak pada saat itu adalah sepaha (mulai dari mata kaki) dengan menyentuh tali.
- d. Gambar E & F, gambar tersebut menjelaskan bahwa di TK Bumi Warta mengajarkan anak-anak bermain lompat tali dengan versi lain. Tali diputar hingga membentuk gelombang dan anak melompati gelombang tanpa tersentuh tali. Bagi anak yang terjatuh tali pada saat melompat, maka dia kalah dan menjadi pemegang tali.

Berdasarkan dokumentasi yang telah dijelaskan di atas, dapat diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran kelompok B2 di TK Bumi Warta Yogyakarta memanfaatkan permainan tradisional untuk memfasilitasi tenaga berlebih yang dimiliki anak agar dalam pembelajaran atau kegiatan belajar yang terjadi di kelas, anak dapat berkonsentrasi sehingga lebih cepat menerima informasi yang diberikan oleh guru.

3) Faktor pendukung

Faktor pendukung dilaksanakannya permainan tradisional di TK Bumi Warta Yogyakarta menurut guru kelompok B2 dapat dilihat dari kutipan hasil wawancara sebagai berikut:

“Halaman sekolah ini kan luas, bisa dimanfaatkan untuk main kayak petak umpet, main lompat tali, ular naga, kucing-kucingan. Banyak mainan yang ada lari-larinya, halaman sekolah cukup luas buat tempat lari-lari.”(CW-02)

“Faktor yang mendukung ya halaman sekolah yang luas, anak-anak yang antusias. Kepala sekolah yang setuju sama kegiatan pembelajaran memakai mainan tradisional. Malah terkadang ibu kepala sekolah yang mengusulkan.”(CW-03)

“Aturan mainnya kan juga mudah, anak-anak jadi cepat menangkap alur mainnya.” (CW-03)

Berdasarkan hasil wawancara di atas, diperoleh data bahwa faktor yang mendukung terlaksananya permainan tradisional di TK Bumi Warta Yogyakarta adalah halaman sekolah yang luas, antusiasme dari siswa, dukungan dari kepala sekolah, dan aturan main yang sederhana.

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa terdapat faktor pendukung dalam memanfaatkan permainan tradisional untuk kegiatan pembelajaran kelompok B2 di TK Bumi Warta Yogyakarta berupa halaman sekolah yang luas, antusiasme dari siswa, dukungan kepala sekolah, dan aturan main yang sederhana.

4) Faktor penghambat

Pelaksanaan permainan tradisional di TK Bumi Warta Yogyakarta dihadapkan pada beberapa faktor penghambat. Berikut faktor yang menghambat pelaksanaan permainan tradisional di TK Bumi Warta Yogyakarta yang terlihat dari kutipan hasil wawancara guru kelompok B2

“Kalo faktor yang menghambat itu soal waktu. Waktu di TK ini kan pembelajarannya dari jam setengah delapan sampai jam sebelas. Kegiatannya juga banyak. Jadi kalau mau bermain nggak bisa setiap hari. Nunggu indikator pembelajarannya ada yang cocok atau nggak, kalau ada fisik motorik baru bisa dimainkan. Ditambah lagi satu kelas kan ada 17 anak, besar sekali. Setiap main jadi lama.”(CW-02)

“Waktu. Waktu kita terbatas, mbak. Sedangkan anak-anak seneng-seneng aja. Rencana kegiatan harian yang harus dirangkai dengan berbagai macam TPP. Kita kan nggak mungkin ngasih anak permainan tradisional terus-terusan. Kita kan mengenalkan, sama memanfaatkan tapi bukan yang utama.”(CW-03)

Berdasarkan hasil wawancara di atas, diketahui bahwa faktor penghambat pelaksanaan permainan tradisional adalah keterbatasan waktu, indikator

pembelajaran yang tidak cocok, kegiatan yang banyak, dan jumlah anak yang hendak bermain besar.

Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh data bahwa terdapat faktor penghambat dalam memanfaatkan permainan tradisional untuk kegiatan pembelajaran kelompok B2 di TK Bumi Warta Yogyakarta berupa keterbatasan waktu, indikator pembelajaran yang tidak cocok, kegiatan yang banyak, dan jumlah anak yang hendak bermain besar.

5) Manfaat dalam Pembelajaran

Permainan lompat tali yang dilaksanakan dalam pembelajaran berguna untuk pengembangan aspek-aspek berikut:

Tabel 6. Manfaat lompat tali pada perkembangan anak

No.	Aspek Perkembangan	Perilaku yang dikembangkan
1.	Agama dan Moral	<p>a. <i>Taat akan peraturan</i>, anak mampu menaati peraturan yang dijelaskan oleh guru di awal permainan</p> <p>b. <i>Berperilaku jujur</i>, anak menunjukkan kejujuran saat dirinya gagal untuk melompat tanpa menyentuh tali</p>
2.	Fisik Motorik	<p>a. <i>Koordinasi kaki dan seluruh bagian tubuh</i>, anak mengembangkan kemampuan koordinasi kaki dengan seluruh tubuh dengan berlari dan melompat tanpa menyentuh tali. Anak mampu mengatur gerakan tangan dan kaki saat mencapai tingkat tali setinggi telinga dan kepala.</p>

3.	Kognitif	a. <i>Mampu merancang strategi</i> , anak mengembangkan kemampuan mengatur strategi dengan ditunjukkannya anak mengerti menggunakan tangan sebagai alat bantu melompat tali setinggi telinga atau kepala
4.	Bahasa	a. <i>Mampu berkomunikasi dengan teman sebaya</i> , anak mengembangkan komunikasi dengan berbincang-bincang dengan teman sepermainan. b. <i>Mampu mengembangkan komunikasi non verbal</i> , anak dapat berkomunikasi secara non verbal dengan teman-teman yang ikut bermain bersama dengan memberikan kedipan mata, menganggukkan kepala sebagai tanda setuju, dan menggelengkan kepala sebagai tanda tidak setuju
5.	Sosial Emosional	a. <i>Kerja sama</i> , anak mengembangkan kerjasama dengan teman-teman yang ikut bermain agar semua anak dapat menyelesaikan permainan. b. <i>Menampilkan berbagai macam ekspresi</i> , anak menunjukkan ekspresi senang saat mampu melewati tali dan sedih saat gagal dalam menyelesaikan tahap lompatan.

c. Sluku-sluku Bathok

1) Alat dan Bahan yang Digunakan

Permainan *sluku-sluku bathok* memanfaatkan aktivitas serta gerak dari seluruh tubuh. Tangan dan kaki menjadi faktor utama dalam permainan ini. Permainan ini tidak membutuhkan tambahan alat permainan lainnya.

2) Pelaksanaan Permainan Tradisional di Kelompok B2 TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta

Kelompok B2 memanfaatkan permainan *sluku-sluku bathok* di akhir kegiatan. Tujuannya adalah untuk mengembalikan tenaga serta fokus anak setelah bermain pada saat jam istirahat. Hal ini diperoleh dari catatan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas B2 seperti berikut:

“Main *sluku-sluku bathok* paling cocok, sambil pendinginan habis main-main pas jam istirahat.” (CW-3)

Sebelum permainan dimulai, guru mengenalkan nama permainan dan cara memainkan *sluku-sluku bathok*. Guru menyanyikan lagu *sluku-sluku bathok* dengan perlahan-lahan sebanyak dua kali, kemudian menambahkan gerakan sambil menyanyikan syair demi syair. Guru sebagai pemimpin meminta anak untuk duduk dengan kaki lurus atau *selonjor* dan kedua tangan memegang lutut. Tangan kanan memegang lutut kanan dan tangan kiri memegang lutut kiri, setelah itu menggosok lutut hingga ujung jari kaki sambil menyanyi:

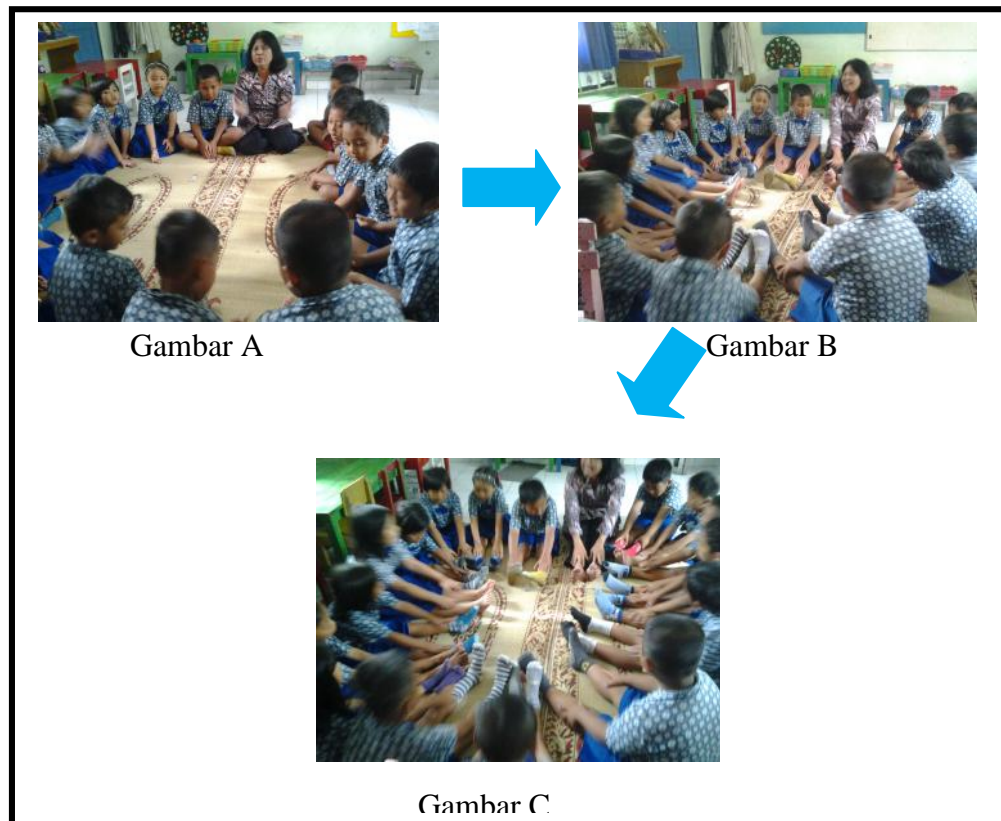
Sluku-sluku bathok, bathoke ela-elo

Si Rama menyang Solo, oleh-olehe payung mutho

Pak jenthit lolo lo bah, yen mati ora obah

Yen obah medeni bocah, yen urip golekko dhuwit

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan *sluku-sluku bathok* dapat dilihat melalui data dokumentasi sebagai berikut:



Gambar 7.

Permainan *sluku-sluku bathok* kelompok B2 TK Bumi Warta Yogyakarta (CD-07)

Keterangan gambar di atas adalah sebagai berikut:

- Gambar A, anak-anak memperhatikan lagu yang dinyanyikan guru. Beberapa anak mengikuti dengan meraba-raba syair yang dinyanyikan oleh guru. Guru mengulangi lagu tersebut hingga 2 kali.
- Gambar B, guru memberi contoh gerakan lagu *sluku-sluku bathok* yang diikuti anak. Anak-anak belum dapat menyanyikan lagu dengan benar tetapi sudah dapat melakukan gerakan dengan baik.

- c. Gambar C, guru mengulang lagi gerakan tersebut. Anak-anak mengikuti gerakan tersebut serta menyanyikan lagu dengan benar. Permainan ini diulangi 3 kali sesuai dengan permintaan anak.

Untuk mengakhiri permainan, guru mengajak anak untuk menyanyikan lagu-lagu tradisional berbahasa Jawa dan lagu-lagu yang lainnya.

3) Faktor pendukung

Faktor pendukung dilaksanakannya permainan tradisional di TK Bumi Warta Yogyakarta menurut guru kelompok B2 dapat dilihat dari kutipan hasil wawancara sebagai berikut:

“Halaman sekolah ini kan luas, bisa dimanfaatkan untuk main kayak petak umpet, main lompat tali, ular naga, kucing-kucingan. Banyak mainan yang ada lari-larinya, halaman sekolah cukup luas buat tempat lari-lari.”(CW-02)

“Faktor yang mendukung ya halaman sekolah yang luas, anak-anak yang antusias. Kepala sekolah yang setuju sama kegiatan pembelajaran memakai mainan tradisional. Malah terkadang ibu kepala sekolah yang mengusulkan.”(CW-03)

“Aturan mainnya kan juga mudah, anak-anak jadi cepat menangkap alur mainnya.” (CW-03)

Berdasarkan hasil wawancara di atas, diperoleh data bahwa faktor yang mendukung terlaksananya permainan tradisional di TK Bumi Warta Yogyakarta adalah halaman sekolah yang luas, antusiasme dari siswa, dukungan dari kepala sekolah, dan aturan main yang sederhana.

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa terdapat faktor pendukung dalam memanfaatkan permainan tradisional untuk kegiatan pembelajaran kelompok B2 di TK Bumi Warta Yogyakarta berupa halaman sekolah yang luas, antusiasme dari siswa, dukungan kepala sekolah, dan aturan main yang sederhana.

4) Faktor penghambat

Pelaksanaan permainan tradisional di TK Bumi Warta Yogyakarta dihadapkan pada beberapa faktor penghambat. Berikut faktor yang menghambat pelaksanaan permainan tradisional di TK Bumi Warta Yogyakarta yang terlihat dari kutipan hasil wawancara guru kelompok B2

“Kalo faktor yang menghambat itu soal waktu. Waktu di TK ini kan pembelajarannya dari jam setengah delapan sampai jam sebelas. Kegiatannya juga banyak. Jadi kalau mau bermain nggak bisa setiap hari. Nunggu indikator pembelajarannya ada yang cocok atau nggak, kalau ada fisik motorik baru bisa dimainkan. Ditambah lagi satu kelas kan ada 17 anak, besar sekali. Setiap main jadi lama.”(CW-02)

“Waktu. Waktu kita terbatas, mbak. Sedangkan anak-anak seneng-seneng aja. Rencana kegiatan harian yang harus dirangkai dengan berbagai macam TPP. Kita kan nggak mungkin ngasih anak permainan tradisional terus-terusan. Kita kan mengenalkan, sama memanfaatkan tapi bukan yang utama.”(CW-03)

Berdasarkan hasil wawancara di atas, diketahui bahwa faktor penghambat pelaksanaan permainan tradisional adalah keterbatasan waktu, indikator pembelajaran yang tidak cocok, kegiatan yang banyak, dan jumlah anak yang hendak bermain besar.

Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh data bahwa terdapat faktor penghambat dalam memanfaatkan permainan tradisional untuk kegiatan pembelajaran kelompok B2 di TK Bumi Warta Yogyakarta berupa keterbatasan waktu, indikator pembelajaran yang tidak cocok, kegiatan yang banyak, dan jumlah anak yang hendak bermain besar.

5) Manfaat dalam Pembelajaran

Permainan *sluku-sluku bathok* yang dilaksanakan dalam pembelajaran berguna untuk pengembangan aspek-aspek berikut:

Tabel 7. Manfaat *sluku-sluku bathok* pada perkembangan anak

No.	Aspek Perkembangan	Perilaku yang dikembangkan
1.	Fisik Motorik	a. <i>Koordinasi tangan dan kaki serta seluruh tubuh</i> , anak mengembangkan kemampuan koordinasi kaki dan tangan dengan mengikuti gerakan yang dicontohkan oleh guru (menggosokkan tangan ke kaki dari paha ke ujung jari kaki) serta membungkukkan punggung mengikuti lagu.
2.	Bahasa	a. <i>Mampu berkomunikasi dengan teman sebaya</i> , anak mengembangkan komunikasi dengan berbincang-bincang dengan teman sepermainan. b. <i>Dapat kosakata baru</i> , anak belajar kata-kata baru dalam bahasa Jawa dan syair lagu
3.	Sosial Emosional	a. <i>Menampilkan berbagai macam ekspresi</i> , anak menunjukkan ekspresi senang saat mampu melewati tali dan sedih saat gagal dalam menyelesaikan tahap lompatan.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

TK Bumi Warta Yogyakarta melaksanakan permainan tradisional karena ingin mengenalkan budaya Jawa kepada anak didik. Permainan tradisional melengkapi pembelajaran kebudayaan yang diajarkan di TK Bumi Warta Yogyakarta yang telah ada yaitu menggunakan bahasa Jawa setiap hari Jumat, guru mengenakan baju adat Jawa lengkap sebulan sekali di hari Kamis, dan menggunakan batik pada hari Sabtu. TK Bumi Warta Yogyakarta ingin mewujudkan visi taqwa, cerdas, sehat, dan kreatif melalui misi menyelenggarakan pembelajaran yang inovatif dengan memperhatikan karakteristik anak melalui model pembelajaran sudut. Salah satu sudut yang dipelajari dan dikembangkan oleh TK Bumi Warta Yogyakarta adalah sudut kebudayaan. Oleh karena itu, TK Bumi Warta Yogyakarta mengenalkan serta mengajarkan tentang kebudayaan Indonesia terutama budaya Jawa karena lokasi TK Bumi Warta yang berada di kota Yogyakarta.

Saat mengajarkan kebudayaan terutama budaya Jawa, TK Bumi Warta mengharapkan anak didiknya dapat berkembang kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial di kemudian hari. TK Bumi Warta memandang permainan tradisional memiliki banyak variasi dan hampir semua jenis permainan tradisional mengutamakan hubungan antar pemain. Ibu Ade Rohana, kepala sekolah TK Bumi Warta Yogyakarta, menyatakan bahwa permainan tradisional memiliki keunggulan dalam membangun potensi anak terutama dalam kehidupan sosial anak karena terdapat interaksi antar anak. Hal ini sesuai dengan teori Budisantoso dkk (dalam Dharmamulya, 2008: 29) yang menyatakan bahwa permainan

tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial di kemudian hari.

Hasil penelitian menemukan TK Bumi Warta Yogyakarta melaksanakan permainan tradisional yang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Permainan tradisional yang dilaksanakan terdapat tiga jenis yaitu *cublak-cublak suweng*, *sluku-sluku bathok*, dan lompat tali. Dua dari tiga jenis permainan yang dilaksanakan di TK Bumi Warta Yogyakarta termasuk dalam kategorisasi pola permainan bermain dan bernyanyi. Jenis permainan yang dimaksud ialah *cublak-cublak suweng* dan *sluku-sluku bathok*, sedangkan lompat tali masuk dalam kategori bermain dan adu ketangkasan. Hal ini sesuai dengan teori Sukirman Dharmamulya (2008: 35) bahwa permainan tradisional ditampilkan menurut kategorisasi pola permainan antara lain bermain dan bernyanyi, dan atau dialog; bermain dan olah pikir; serta bermain dan adu ketangkasan. Banyaknya jenis permainan tradisional yang ada belum tentu dapat dilaksanakan semua untuk kegiatan Taman Kanak-kanak. Oleh karena itu, terdapat tujuh macam permainan tradisional yang dapat dilaksanakan dalam kegiatan TK antara lain *cublak-cublak suweng*, *jamuran*, ular naga, *sluku-sluku bathok*, petak umpet, lompat tali, dan *engklek*. Hasil penelitian menemukan kelompok B2 TK Bumi Warta Yogyakarta telah melaksanakan tiga dari tujuh jenis permainan tradisional yang mampu dilakukan di TK dan permainan tersebut adalah *cublak-cublak suweng*, *sluku-sluku bathok*, dan lompat tali.

Ketiga permainan yang dilakukan tersebut memiliki manfaat bagi anak-anak kelompok B2. Permainan *cublak-cublak suweng* dan lompat tali yang dilaksanakan di awal pembelajaran mengakomodasi tenaga berlebih yang dimiliki anak. Selain itu, dengan melakukan permainan ini di pagi hari membawa kegembiraan anak selama permainan berlangsung hingga kegiatan pembelajaran berakhir. Anak-anak juga belajar lagu baru serta kata-kata baru dan yang paling menonjol adalah anak-anak melakukan lebih banyak interaksi dengan teman-temannya. Manfaat ini juga dinyatakan oleh Keen Achroni (2012: 147) bahwa dengan bermain *cublak-cublak suweng* akan mendapatkan manfaat seperti memberikan kegembiraan pada anak, membangun sportivitas anak, melatih kemampuan anak untuk jeli mengamati dan membaca keadaan sehingga dapat menebak dengan jitu, mengasah kepekaan musikal anak karena dimainkan sekaligus dengan bernyanyi, dan sebagai media bagi anak untuk berinteraksi. Keen Achroni (2012: 73) juga memaparkan manfaat yang didapat dari bermain lompat tali yaitu melatih semangat kerja keras anak-anak, melatih kecermatan anak, melatih motorik kasar anak, melatih keberanian dan mengasah kemampuan anak untuk mengambil keputusan, menciptakan emosi positif bagi anak, menjadi media untuk bersosialisasi, dan membangun sportivitas anak.

Permainan *sluku-sluku bathok* dilaksanakan pada kegiatan akhir. tujuannya adalah memberikan relaksasi setelah seharian belajar dan bermain terutama saat istirahat anak-anak bermain hingga energi terkuras habis sehingga menjadi tidak fokus dan keadaan kelas menjadi tidak teratur. Sesuai dengan yang diungkapkan Keen Achroni (2012: 152) bahwa awalnya permainan ini dilakukan untuk

menghibur anak yang rewel. Anak-anak kelompok B2 menjadi tertib kembali setelah melakukan permainan ini. Manfaat tersebut juga sesuai dengan pernyataan Keen Achroni (2012: 153-154) yaitu memberikan kegembiraan pada anak, melatih kecerdasan kinestetik anak, mengasah kecerdasan musikal anak karena bermain sambil bernyanyi, mempererat ikatan kasih sayang dan kedekatan antara orangtua dan anak, dan menghibur anak yang rewel.

Permainan *sluku-sluku bathok* tidak membutuhkan alat untuk menunjang permainan hanya butuh keterlibatan seluruh tubuh pemain saja. Sedangkan pada permainan *cublak-cublak suweng* membutuhkan *kreweng/kecik* berupa batu kecil atau benda-benda lain yang tidak terlihat ketika digenggam tangan. Guru Kelompok B2 TK Bumi Warta Yogyakarta menggunakan batu kecil yang ada di lapangan dan tutup spidol yang ditemukan di kelas. Sama halnya dengan lompat tali yang membutuhkan alat agar permainan dapat berlangsung. Alat yang digunakan dalam permainan ini adalah tali yang terbuat dari rangkaian karet hingga panjang. Alat-alat yang digunakan kedua permainan ini mudah ditemukan dan murah. Hal ini sama dengan manfaat yang diungkapkan Keen Achroni (2012: 46) bahwa permainan tradisional tidak memerlukan biaya untuk memainkannya, bahkan banyak permainan tradisional yang tidak memerlukan peralatan sama sekali untuk memainkannya.

Hasil penelitian menemukan bahwa permainan tradisional ini hanya dilakukan sekali dalam sebulan. Hal ini tidak sesuai dengan wawancara awal peneliti dengan guru kelompok B2 yang mengatakan bahwa permainan tradisional ini dilakukan tiga hingga empat kali dalam seminggu. Pelaksanaan permainan

tradisional yang hanya dilakukan sekali ini menyebabkan manfaat dari setiap macam permainan tradisional tersebut tidak dapat bertahan lama. Seperti permainan *cublak-cublak suweng* dan *sluku-sluku bathok* yang dilaksanakan dalam sehari. *Cublak-cublak suweng* digunakan pada kegiatan awal dan *sluku-sluku bathok* di kegiatan akhir.

Terdapat faktor penghambat yang menyebabkan ketiga permainan tersebut sulit dilaksanakan. Faktor penghambat atau kendala yang diakui oleh guru dalam pelaksanaan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran TK Bumi Warta Yogyakarta, antara lain adalah: keterbatasan waktu, indikator pembelajaran yang tidak cocok, kegiatan yang banyak, dan jumlah anak yang hendak bermain besar. Guru kelompok B2 juga mengakui adanya faktor yang mendukung sehingga permainan tradisional dapat dilaksanakan di kelompok B2 TK Bumi Warta Yogyakarta. Faktor pendukung tersebut adalah: halaman sekolah yang luas, antusiasme dari siswa, dukungan kepala sekolah, dan aturan main yang sederhana.

C. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian ini terletak pada kenyataan bahwa permainan tradisional belum masuk kurikulum, sementara saat penelitian awal dengan wawancara dikatakan bahwa permainan tradisional sudah masuk kurikulum. Sehingga hanya didapat tiga permainan tradisional yang dilaksanakan selama penelitian berlangsung. Peneliti mengakhiri penelitian karena dirasa cukup terwakili oleh tiga data permainan tradisional.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pemanfaatan permainan tradisional untuk kegiatan pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran di kelompok B2 TK Bumi Warta tetapi pelaksanaannya belum rutin. Terdapat tiga jenis permainan tradisional yang dilaksanakan antara lain *cublak-cublak suweng*, *sluku-sluku bathok*, dan lompat tali. Permainan *cublak-cublak suweng* menggunakan *kreweng/kecik* dengan memanfaatkan batu kecil atau kerikil, tutup spidol, tutup *ballpoint*, atau kayu kecil. Permainan lompat tali menggunakan tali yang terbuat dari jalinan karet hingga panjangnya mencapai tiga bahkan empat meter. Permainan *sluku-sluku bathok* menggunakan seluruh tubuh sebagai sarana bermain anak.

Pelaksanaan permainan *cublak-cublak suweng* dan lompat tali dilakukan di awal kegiatan (*opening*) dengan tujuan untuk mengakomodasi kelebihan tenaga di pagi hari. Sedangkan, *sluku-sluku bathok* dilaksanakan di kegiatan akhir (*ending*) sebagai *refreshing* atau penyegaran setelah lelah bermain saat istirahat. Faktor pendukung dalam pemanfaatan permainan tradisional untuk kegiatan kelompok B2 di TK Bumi Warta Yogyakarta, yaitu: halaman sekolah yang luas, antusiasme dari siswa, dukungan kepala sekolah, dan aturan main yang sederhana. Sementara faktor penghambat dalam pemanfaatan permainan tradisional untuk kegiatan pembelajaran kelompok B2 di TK Bumi Warta Yogyakarta, antara lain:

keterbatasan waktu, indikator pembelajaran yang tidak cocok, kegiatan yang banyak, dan jumlah anak yang hendak bermain besar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan penelitian, sebagai bentuk rekomendasi maka peneliti menyarankan kepada pihak-pihak terkait agar:

1. Bagi kepala sekolah TK Bumi Warta, lebih memberikan dukungan untuk melaksanakan permainan tradisional dengan mengadakan jadwal rutin serta mengawasi pelaksanaannya.
2. Bagi guru kelompok B2, lebih meningkatkan kreativitas dalam memanfaatkan pelaksanaan permainan tradisional serta memperbanyak variasi dan jenis permainan agar manfaat yang dimiliki oleh permainan tradisional dapat dirasakan oleh anak dan guru serta lingkungan pendidikan yang bersangkutan

DAFTAR PUSTAKA

- Anggani Sudono. (2010). *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: PT Gramedia.
- Astati. (1995). *Terapi Okupasi, Bermain, dan Musik untuk Anak Tuna Grahita*. Bandung: Depdikbud Proyek Pendidikan Tenaga Guru.
- C.Asri Budiningsih. (2012). *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Chita Faradilla A. (2013). Penerapan Pendidikan Inklusif pada Pembelajaran Taman Kanak-Kanak Kelompok A (Studi Kasus di Komimo *Playschool* Yogyakarta). *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2009). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2009*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Endang Purwanti dan Nur Widodo. (2005). *Perkembangan Peserta Didik*. Malang: Universitas Muhamadiyah Malang.
- Hurlock, E. B. (1978a). *Perkembangan Anak Jilid 1*. (Alih bahasa: Meitasari Tjandrasa & Muslichah Zarkasih). Jakarta: Erlangga.
- Ismatul Khasanah, Agung Prasetyo, dan Ellya Rakhmawati. (2011). Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian PAUDIA* (Volume 1 No. 1). Hlm. 91-105.
- Keen Achroni. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Javalitera.
- Moeslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Mulyasa, E. (2003). *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik dan Implementasi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Nasution. (2010). *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Panitia Sertifikasi Guru Rayon XII Universitas Negeri Semarang, (2008). Pendidikan dan Pelatihan Profesi Guru (PLPG) Taman Kanak-kanak, Semarang: Universitas Negeri Semarang

- Papalia, Olds, & Feldman. (2009). *Human Development (Perkembangan Manusia)*. 10th. Buku 1. (Penerjemah: Brian Marswendy). Jakarta: Salemba Humanika.
- Rosyfanida Juli Utami. (2014). Kemampuan Empati Anak Kelompok A1 (Studi Kasus di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Al-Iman Gendeng Yogyakarta). *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Santrock, John W. (2011). *Masa Perkembangan Anak (Children) Buku 2*. (Penerjemah: Verawaty Pakpahan & Wahyu Anugraheni). Jakarta: Salemba Humanika.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukirman Dharmamulya. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Sumadi Suryabrata. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press
- Susilo, M.J. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Usman, Moh. Uzer. (2002). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja
- Uswatun Hasanah. (2011). *Mengembangkan Daya Pikir & Daya Cipta Anak Usia 5-6 Tahun*. Diakses melalui <http://paud-uny.blogspot.com/2011/01/pembahasan-mengembangkan-daya-pikir.html> pada tanggal 23 Juli 2014 jam 14.00 WIB.
- Wasik. Carol Seefelt Barbara A. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Wina Sanjaya, (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Winataputra. (2008). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Zainal Arifin. (2012). *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

LAMPIRAN

PANDUAN OBSERVASI
PEMANFAATAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK KEGIATAN
PEMBELAJARAN DI TK BUMI WARTA UMBULHARJO
YOGYAKARTA

Hari/Tanggal :

Waktu :

Tempat :

Sumber:

No.	Pertanyaan Peneliti	Catatan Lapangan	Refleksi
1.	Apa saja jenis permainan tradisional yang dimanfaatkan dalam pembelajaran di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta?		
2.	Apa saja alat yang digunakan untuk melakukan permainan tradisional dalam pembelajaran di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta?		
3.	Bagaimana prosedur pelaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran yang terdiri dari: a. Pemanasan (<i>warming up</i>) b. Inti c. Penutup (<i>cooling down</i>) di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta?		
4.	Faktor-faktor apa saja yang mendukung dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional yang terbagi berdasarkan: a. Faktor Intern b. Faktor Ekstern bagi anak Kelompok B2 di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta?		
5.	Faktor-faktor apa saja yang menghambat dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional yang terbagi berdasarkan: a. Faktor Intern b. Faktor Ekstern bagi anak Kelompok B2 di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta?		

**PANDUAN WAWANCARA GURU DAN KEPALA SEKOLAH
PEMANFAATAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK KEGIATAN
PEMBELAJARAN DI TK BUMI WARTA UMBULHARJO
YOGYAKARTA**

Hari/Tanggal :

Waktu :

Tempat :

Sumber:

No.	Pertanyaan Peneliti	Catatan Wawancara	Refleksi
1.	Bagaimanakah sejarah berdirinya TK Bumi Warta Umbulharjo?		
2.	Model pembelajaran apa yang diterapkan di TK Bumi Warta Umbulharjo?		
3.	Apakah TK Bumi Warta Umbulharjo rutin melaksanakan permainan tradisional?		
4.	Apa saja jenis permainan tradisional yang dimanfaatkan dalam pembelajaran di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta?		
5.	Apa saja alat yang digunakan untuk melakukan permainan tradisional dalam pembelajaran di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta?		
6.	Bagaimana prosedur pelaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran yang terdiri dari: a. Pemanasan (<i>warming up</i>) b. Inti c. Penutup (<i>cooling down</i>) di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta?		
7.	Bagaimana peran guru dan kepala sekolah dalam pemanfaatan permainan tradisional untuk kegiatan pembelajaran di TK Bumi Warta Umbulharjo?		

8.	<p>Faktor-faktor apa saja yang mendukung dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional yang terbagi berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Faktor Intern b. Faktor Ekstern <p>bagi anak Kelompok B2 di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta?</p>		
9.	<p>Faktor-faktor apa saja yang menghambat dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional yang terbagi berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Faktor Intern b. Faktor Ekstern <p>bagi anak Kelompok B2 di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta?</p>		

PANDUAN DOKUMENTASI
PEMANFAATAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK KEGIATAN
PEMBELAJARAN DI TK BUMI WARTA UMBULHARJO
YOGYAKARTA

Hari/Tanggal :

Waktu :

Tempat :

Sumber:

No.	Pertanyaan Peneliti	Ada	Tidak	Keterangan
1.	Apakah terdapat banyak jenis permainan tradisional yang dimanfaatkan dalam pembelajaran di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta?			
2.	Apakah ada alat yang digunakan untuk melakukan permainan tradisional dalam pembelajaran di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta?			
3.	Apakah prosedur pelaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran yang terdiri dari: d. Pemanasan (<i>warming up</i>) e. Inti f. Penutup (<i>cooling down</i>) terdapat di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta?			
4.	Apakah terdapat faktor yang mendukung dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional yang terbagi berdasarkan: c. Faktor Intern d. Faktor Ekstern bagi anak Kelompok B2 di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta?			
5.	Apakah terdapat faktor yang menghambat dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan			

	<p>permainan tradisional yang terbagi berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> c. Faktor Intern d. Faktor Ekstern <p>bagi anak Kelompok B2 di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta?</p>			
--	---	--	--	--

Catatan Dokumentasi

Kode data : CD-01

Hari, tanggal : Jumat, 10 Oktober 2014

Tempat : TK Bumi Warta Yogyakarta

Keterangan : Fasilitas Sekolah TK Bumi Warta Yogyakarta

Sumber : Inventaris TK Bumi Warta Yogyakarta

No.	Objek	Keterangan	
		Ada	Tidak
1.	Ruang perkantoran (ruang kepala sekolah)	V	-
2.	Ruang guru	V	-
3.	Ruang kelas TPA	V	-
4.	Ruang kelas A	V	-
5.	Ruang kelas B1	V	-
6.	Ruang kelas B2	V	-
7.	Aula	V	-
8.	UKS	V	-
9.	Area bermain <i>outdoor</i>	V	-
10.	Area bermain <i>indoor</i>	V	-
11.	<i>Cakruk</i>	V	-
12.	Dapur	V	-
13.	Kamar mandi	V	-
14.	Tempat cuci tangan	V	-
15.	Halaman	V	-
16.	Parkir	V	-

Catatan Dokumentasi

Kode data : CD-02

Hari, tanggal : Jumat, 10 Oktober 2014

Tempat : TK Bumi Warta Yogyakarta

Keterangan : Sarana Prasarana Kelas di TK Bumi Warta Yogyakarta

Sumber : Inventaris TK Bumi Warta Yogyakarta

No.	Perlengkapan Kelas	Keterangan	
		Ada	Tidak
1.	Meja	V	-
2.	Kursi	V	-
3.	Rak mainan	V	-
4.	Lemari	V	-
5.	Rak sepatu	V	-
6.	Rak buku	V	-
7.	Papan tulis	V	-
8.	Karpet	V	-
9.	Kipas angin	V	-
10.	Jam dinding	V	-
11.	APE	V	-
12.	ATK	V	-
13.	Media	V	-

Catatan Dokumentasi

Kode data : CD-03

Hari, tanggal : Jumat, 10 Oktober 2014

Tempat : TK Bumi Warta Yogyakarta

Keterangan : Jadwal Kegiatan Ekstrakurikuler TK Bumi Warta Yogyakarta

Sumber : Buku Kegiatan Ekstrakurikuler TK Bumi Warta Yogyakarta

No.	Hari	Kegiatan Ekstrakurikuler
1.	Senin	Drumband
2.	Selasa	Menari, Kegiatan Rohani Katolik/Kristen
3.	Rabu	Bahasa Inggris
4.	Kamis	Drumband
5.	Jumat	Menggambar
6.	Sabtu	Kegiatan Rohani Islam

Catatan Dokumentasi

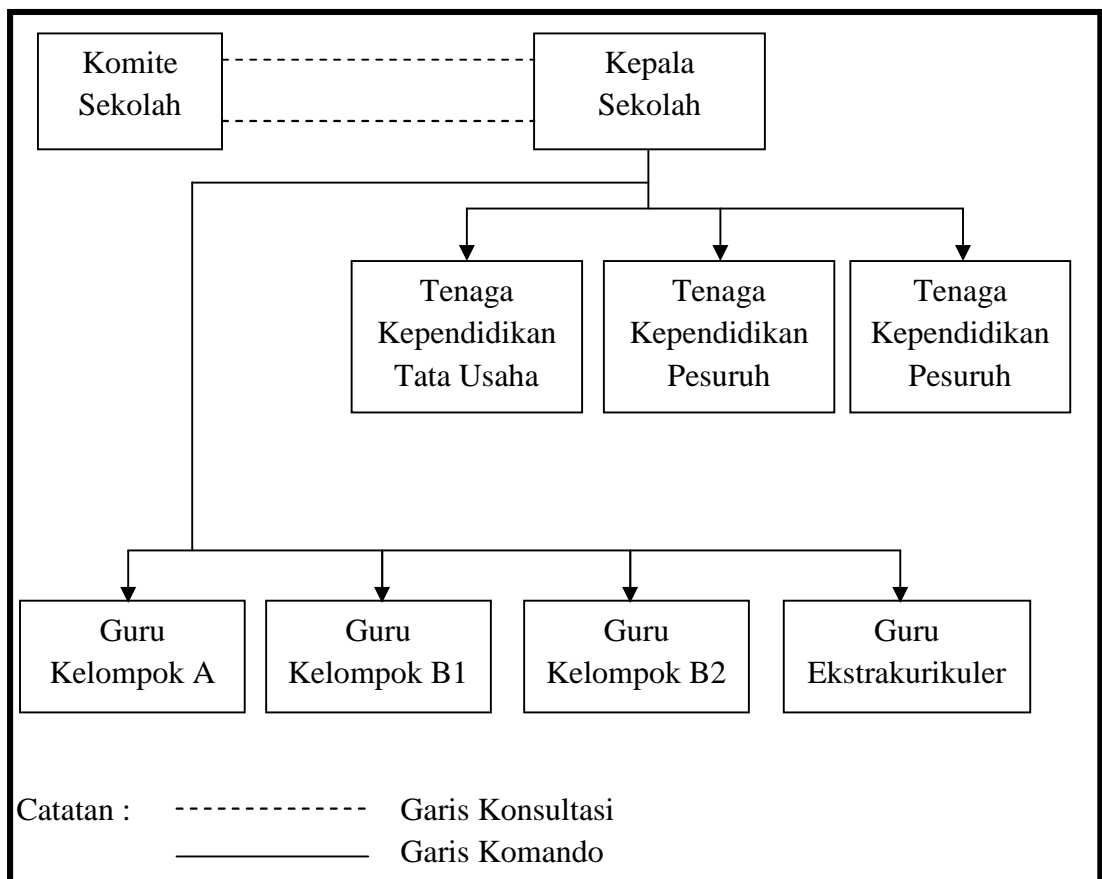
Kode data : CD-04

Hari, tanggal : Jumat, 10 Oktober 2014

Tempat : TK Bumi Warta Yogyakarta

Keterangan : Struktur Organisasi TK Bumi Warta Yogyakarta

Sumber : Inventaris TK Bumi Warta Yogyakarta



Catatan Dokumentasi

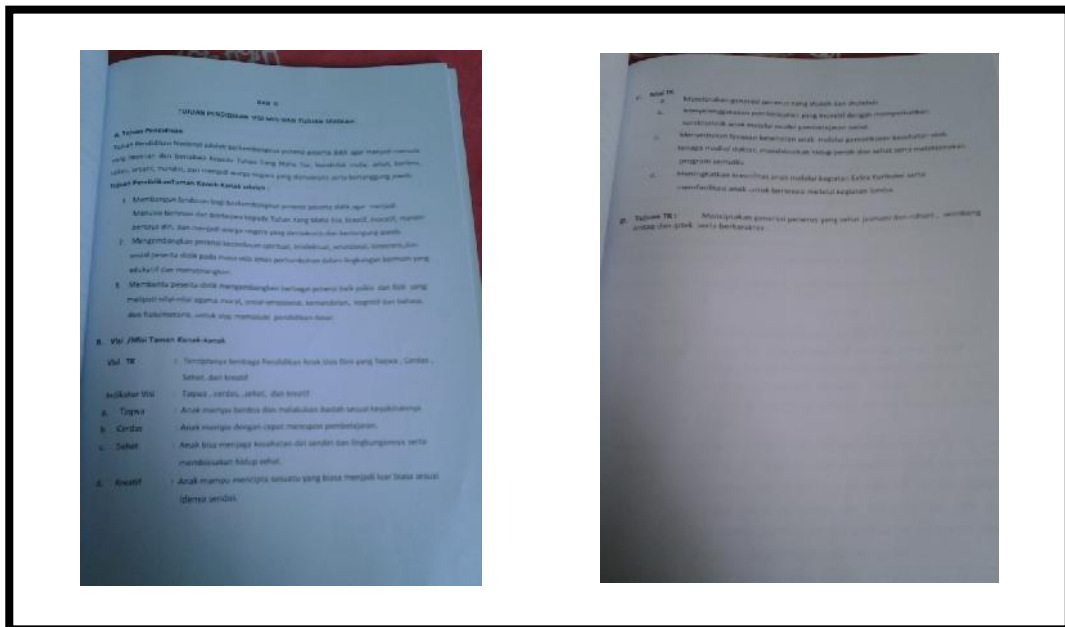
Kode data : CD-05

Hari, tanggal : Jumat, 10 Oktober 2014

Tempat : Ruang Kepala Sekolah TK Bumi Warta Yogyakarta

Keterangan : Visi & Misi TK Bumi Warta Yogyakarta

Sumber : Inventaris TK Bumi Warta Yogyakarta



Catatan Dokumentasi

Kode data : CD-06

Jenis Permainan : Cublak-cublak suweng, lompat tali, sluku-sluku bathok

1. Cublak-cublak suweng



2. Lompat tali



3. Sluku-sluku bathok dan jaranan



Catatan Dokumentasi

Kode data : CD-07
Hari, tanggal : Kamis, 16 Oktober 2014
Waktu : 07.30-11.00 WIB
Nama Permainan : Sluku-sluku Bathok



Gambar A



Gambar B



Gambar C

Keterangan gambar sebagai berikut:

- d. Gambar A, anak-anak memperhatikan lagu yang dinyanyikan guru. Beberapa anak mengikuti dengan meraba-raba syair yang dinyanyikan oleh guru. Guru mengulangi lagu tersebut hingga 2 kali.
- e. Gambar B, guru memberi contoh gerakan lagu *sluku-sluku bathok* yang diikuti anak. Anak-anak belum dapat menyanyikan lagu dengan benar tetapi sudah dapat melakukan gerakan dengan baik.
- f. Gambar C, guru mengulang lagi gerakan tersebut. Anak-anak mengikuti gerakan tersebut serta menyanyikan lagu dengan benar. Permainan ini diulangi 3 kali sesuai dengan permintaan anak.

Catatan Dokumentasi

Kode data : CD-08
Hari, tanggal : Kamis, 16 Oktober 2014
Waktu : 07.00-1100 WIB
Nama Permainan : Cublak-cublak Suweng



Gambar A



Gambar B



Gambar C



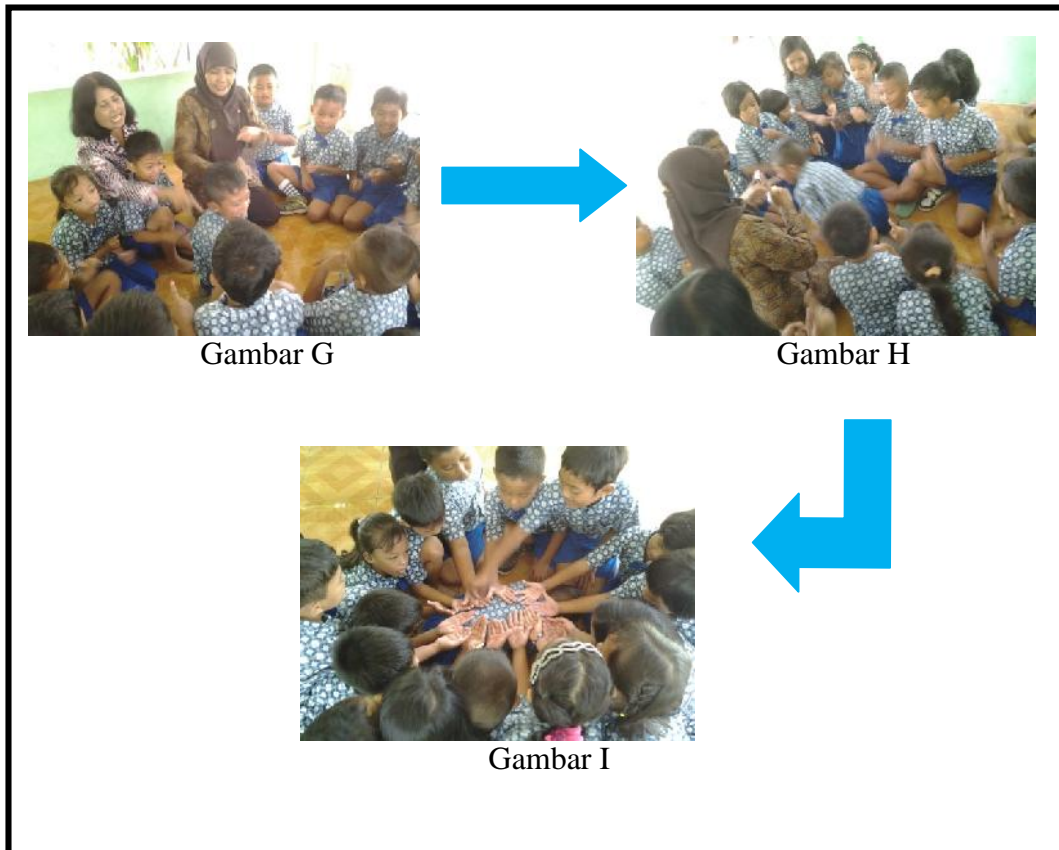
Gambar D



Gambar E



Gambar F



Keterangan gambar di atas sebagai berikut:

- Gambar A, guru memberikan penjelasan tentang permainan *cublak-cublak suweng*.
- Gambar B & C, guru mendampingi anak melakukan *pingsut* dan menentukan siapa yang *jadi* dan yang memutar *kreweng/kecik*.
- Gambar D & E, guru memberikan contoh bagaimana cara memutar *kreweng/kecik* sambil menyanyikan lagu *cublak-cublak suweng*.
- Gambar F, G, & H, pada syair *sir pong dele kosong* guru menaruh *kreweng/kecik* pada tangan salah satu anak yang ikut bermain. Kemudian, guru memerintahkan anak untuk menggenggam kedua tangan mereka serta menggosokkan kedua tangan sambil bernyanyi “*sir sir pong dele kosong, sir sir*

pong dele kosong”. Anak yang *jadi* kemudian menebak *kreweng/kecik* berada di tangan siapa. Karena tebakannya salah, ia kembali *jadi*.

- e. Gambar I, permainan dilanjutkan tanpa ada campur tangan guru. Guru hanya mengawasi permainan berlangsung.

Catatan Dokumentasi

Kode data : CD-09
Hari, tanggal : Kamis, 16 Oktober 2014
Waktu : 07.30-11.00 WIB
Nama Permainan : Lompat Tali



Gambar A



Gambar B



Gambar C



Gambar D



Gambar E



Gambar F

Keterangan gambar sebagai berikut:

- e. Gambar A, anak-anak mendengarkan penjelasan tentang aturan dan bagaimana cara bermain lompat tali. Guru juga memberikan contoh bagaimana melompat.
- f. Gambar B, setelah mendengarkan aturan dan cara bermain dari guru, anak-anak berbaris. Anak pada baris paling depan melakukan pertama kali kemudian diikuti teman-teman yang ada dibelakangnya hingga semua anak melompat.
- g. Gambar C & D, setelah mencoba melompat sekali, anak-anak mencoba melompat lagi. Kemudian tinggi tali dinaikkan hingga batas anak mampu melompat. Batas yang dicapai anak pada saat itu adalah sepaha (mulai dari mata kaki) dengan menyentuh tali.
- h. Gambar E & F, gambar tersebut menjelaskan bahwa di TK Bumi Warta mengajarkan anak-anak bermain lompat tali dengan versi lain. Tali diputar hingga membentuk gelombang dan anak melompati gelombang tanpa tersentuh tali. Bagi anak yang terjerat tali pada saat melompat, maka dia kalah dan menjadi pemegang tali.

Catatan Dokumentasi

Kode data : CD-10

Hari, tanggal : Kamis, 16 Oktober 2014

Tempat : TK Bumi Warta Yogyakarta

Keterangan : Alat permainan *cublak-cublak suweng* dan lompat tali



HASIL OBSERVASI

Hari/Tanggal : Kamis, 16 Oktober 2014

Waktu : 07.30-11.00 WIB

Tempat : TK Bumi Warta

Sumber: Kelompok B2 (KBM)

No.	Pertanyaan Peneliti	Catatan Lapangan	Refleksi
1.	Apa saja jenis permainan tradisional yang dimanfaatkan dalam pembelajaran di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta?	Jenis permainan tradisional yang digunakan di TK Bumi Warta dalam pembelajaran di kelas B2 adalah <i>sluku-sluku bathok</i> , <i>cublak-cublak suweng</i> , dan lompat tali.	Jenis permainan tradisional yang digunakan di TK Bumi Warta dalam pembelajaran di kelas B2 adalah <i>sluku-sluku bathok</i> , <i>cublak-cublak suweng</i> , dan lompat tali.
2.	Apa saja alat yang digunakan untuk melakukan permainan tradisional dalam pembelajaran di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta?	Alat yang digunakan untuk melakukan permainan tradisional di TK Bumi Warta adalah <i>gacuk/kreweng</i> dari batu yang ada di halaman dan lompat tali yang terbuat dari rangkaian karet.	Alat yang digunakan untuk melakukan permainan tradisional di TK Bumi Warta adalah: a. <i>gacuk/kreweng</i> dari batu yang ada di halaman b. lompat tali yang terbuat dari rangkaian karet.

3.	<p>Bagaimana prosedur pelaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran yang terdiri dari:</p> <p>g. Pemanasan (<i>warming up</i>)</p> <p>h. Inti</p> <p>i. Penutup (<i>cooling down</i>)</p> <p>di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta?</p>	<p>Pelaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran di TK Bumi Warta dibagi dalam beberapa bagian. Permainan tradisional dilakukan pada saat proses pembelajaran yang terdiri dari pemanasan (<i>warming up</i>), inti, dan penutup (<i>cooling down</i>). Permainan tradisional yang dilakukan pada saat pemanasan adalah permainan yang melibatkan seluruh aktivitas tubuh yaitu permainan lompat tali. Sedangkan pada saat kegiatan inti, permainan tradisional yang dipilih untuk dimainkan adalah <i>cublak-cublak suweng</i>. Saat kegiatan berakhir berlangsung sebelum evaluasi, guru mengajarkan anak permainan <i>sluku-sluku bathok</i>.</p>	
4.	<p>Faktor-faktor apa saja yang mendukung dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional yang terbagi berdasarkan:</p> <p>e. Faktor Intern</p> <p>f. Faktor Ekstern</p> <p>bagi anak Kelompok B2 di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta?</p>	<p>Faktor yang mendukung dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional sebagai berikut:</p> <p>a. Faktor Intern</p> <p>Anak-anak kelompok B2 yang antusias, kepala sekolah yang ikut terlibat dalam mengusulkan penggunaan permainan tradisional.</p> <p>b. Faktor Ekstern</p> <p>Halaman sekolah yang luas, ruangan kelas yang mampu menampung segala aktivitas anak di dalam ruangan</p>	
5.	Faktor-faktor apa saja yang	Faktor yang menghambat dalam kegiatan pembelajaran yang	

<p>menghambat dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional yang terbagi berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> e. Faktor Intern f. Faktor Ekstern <p>bagi anak Kelompok B2 di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta?</p>	<p>menggunakan permainan tradisional adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Faktor Intern <ul style="list-style-type: none"> 1. Waktu yang terbatas pada saat kegiatan pembelajaran 2. Guru kelas yang kurang fokus dalam mengajarkan permainan tradisional 3. Padatnya kegiatan Inti pada satu hari b. Faktor Ekstern <ul style="list-style-type: none"> 1. TPP yang harus beragam dalam kegiatan sehari 	
---	--	--

**CATATAN LAPANGAN
(PROSES PEMBELAJARAN)**

Kode data : CL 01
 Hari, tanggal : Kamis, 16 Oktober 2014
 Waktu : 07.30-11.00 WIB
 Tempat : Kelompok B2
 Tema : Kebutuhanku
 Sub tema : Keamanan

No.	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	Kegiatan Awal (<i>warming up</i>)	<p>Anak-anak berkumpul di halaman depan sekolah, berbaris sesuai dengan barisan kelompok masing-masing pada pukul 07.30 WIB. Guru memberikan kesempatan bagi anak yang hendak memimpin di depan. Seorang anak menyiapkan dengan memberikan perintah lencang depan dan mengatur barisan yang kurang rapi kemudian menyiapkan posisi ke posisi tegak.</p> <p>Setelah anak siap, kemudian pemimpin kembali ke barisannya. Guru mengambil alih barisan dan meminta anak merentangkan tangan dan memperlebar barisan karena senam akan dimulai. Senam hari ini tidak menggunakan iringan musik melainkan menyanyikan lagu “Pada Hari Minggu”. Anak-anak bergerak mengikuti guru yang memimpin senam sambil bernyanyi. Setelah selesai senam, anak-anak dipersilakan masuk ke dalam kelas masing-masing. Sebelum masuk kelas, anak-anak serta guru melepas sepatu dan menata rapi di rak sepatu depan</p>	

		<p>kelas.</p> <p>Di dalam kelas B2, guru dan anak-anak duduk di tikar membentuk lingkaran. Guru mengkondisikan anak dengan memulai bernyanyi lagu bahasa Jawa berjudul “Senenge-senenge”. Dilanjutkan dengan beberapa lagu lainnya, termasuk lagu kebangsaan. setelah mendapatkan fokus dari anak-anak, guru mulai memimpin berdoa dan diikuti oleh anak-anak. Selesai berdoa, guru memberikan salam dan dibalas oleh anak-anak. Guru memulai percakapan dengan membahas bagaimana menghormati agama lain dengan memberikan perayaan Hari Raya Kurban sebagai contohnya. Setelah percakapan selesai, guru mengajak anak-anak kembali keluar untuk kegiatan awal yaitu memantulkan bola besar. Sesampainya di halaman, anak-anak dengan tertib mendengarkan penjelasan guru dan satu persatu mencoba memantulkan bola sesuai contoh yang diberikan guru.</p>	
2.	Kegiatan Inti	<p>Setelah kegiatan memantulkan bola selesai, anak-anak kembali ke dalam kelas dan duduk di tikar. Kegiatan pembelajaran pukul 08.00 WIB diawali dengan guru menanyakan hari dan tanggal serta meneja satu persatu huruf serta angka. Kemudian guru memberitahukan tema hari ini dilanjutkan kegiatan yang akan dikerjakan anak-anak. Hari ini anak-anak akan mengerjakan menghubungkan gambar dengan angka, menimbang benda dengan timbangan, dan mengelompokkan benda yang digunakan untuk ronda. Sebelum melakukan kegiatan, guru memberikan contoh pada masing-masing kegiatan dan diperhatikan oleh anak-anak dengan tertib.</p> <p>Anak-anak dibagi dalam 3 kelompok. Masing-masing kelompok mengerjakan tugas yang berbeda. Setelah selesai mengerjakan satu kegiatan, anak-anak akan</p>	

		mengambil kegiatan lainnya hingga ketiga kegiatan pembelajaran hari itu selesai. Beberapa anak selesai dengan cepat. Guru mengajak anak untuk bermain <i>cublak-cublak suweng</i> sambil menunggu jam istirahat tiba.	
3.	Istirahat	Pukul 09.00 WIB anak-anak keluar kelas masing-masing dan bermain bersama dengan teman-teman kelompok lainnya di halaman sekolah hingga pukul 10.00 WIB. Hari Kamis ada ekskul <i>drumband</i> . Kali ini yang berlatih hanya yang memegang alat musik belira. Guru ekskul datang pada pukul 09.30 WIB dan mengajar sekitar 45 menit. Anak-anak lain tetap bermain di halaman sampai menunggu waktu masuk kelas. Bel berbunyi pukul 10.10 WIB, anak-anak pergi ke kamar mandi dan mencuci tangan di wastafel dekat kamar mandi kemudian masuk kembali ke kelas. Di dalam kelas, anak-anak duduk di kursi masing-masing dan siap berdoa sebelum makan. Doa dipimpin oleh guru. Selesai berdoa, guru membagikan <i>snack</i> dan minum kepada masing-masing anak.	

4.	Kegiatan Akhir (<i>cooling down</i>)	<p>Selesai menikmati makanan dan minuman, anak-anak kembali duduk di tikar dan membentuk lingkaran. Pelajaran berlanjut. Pada pukul 10.30 WIB, guru memulai lagi pembelajaran pada hari itu dengan percakapan tentang giliran menunggu alat bermain di luar. Anak-anak bergantian menjawab pertanyaan guru. Setelah percakapan berakhir, guru melakukan pendinginan dengan bermain <i>sluku-sluku bathok</i>. Kemudian dilanjutkan dengan evaluasi kegiatan hari ini, memberikan pesan apa yang harus dilakukan sehabis pulang sekolah, dan berdoa. Selesai berdoa, anak-anak merapikan bangku dan baris rapi untuk salam kepada guru. Guru membagikan buku tabungan kepada anak satu per satu sambil bersalaman pulang.</p>	
----	--	--	--

CATATAN WAWANCARA (CW-1)

Hari/Tanggal : Kamis, 16 Oktober 2014

Waktu : 11.00-12.00 WIB

Tempat : Ruang Kepala Sekolah

Sumber: Ibu Ade Rohana (Kepala Sekolah)

No.	Pertanyaan Peneliti	Hasil Wawancara	Refleksi
1.	Bagaimanakah sejarah berdirinya TK Bumi Warta Umbulharjo?	Dulu TK-nya belum ada, masih berbentuk gedung pertemuan saja. Tanahnya ini pemberian Asuransi Bumiputera kepada Yayasan Kesejahteraan Wartawan. Ini kan ada di tengah-tengah perumahan wartawan, terus dibangun gedung buat pertemuan. Kemudian dijadikan TK karena banyak anak-anak wartawan. Tanggal 1 Juli 1963 diresmikan oleh Nyi Hadjar Dewantara dan pengelolaannya dilimpahkan ke IKWI yang dikelola istri-istri wartawan yang dikepalai Ibu Idham Samawi sejak tahun 1995.	Pada awalnya merupakan gedung pertemuan di tengah perumahan wartawan. Diresmikan pada tanggal 1 Juli 1963 oleh Nyi Hadjar Dewantara dan dikelola oleh istri-istri wartawan yang diketuai Ibu Idham Samawi sejak tahun 1995 hingga sekarang.
2.	Model pembelajaran apa yang diterapkan di TK Bumi Warta Umbulharjo?	Model pembelajaran yang dipakai model pembelajaran sudut tapi kurikulumnya KTSP.	Model pembelajaran yang digunakan TK Bumi Warta adalah sudut
3.	Apakah TK Bumi Warta Umbulharjo rutin melaksanakan permainan tradisional?	Untuk pelaksanaan permainan tradisional kita pakai tapi <i>nggak</i> tiap hari. Tergantung sama indikator pembelajaran hari itu, kira-kira cocok <i>ndak</i> . Tapi kita mengenalkan dan	TK Bumi Warta memanfaatkan permainan tradisional pada kegiatan

		<p>mengajari semua permainan ke anak. Beberapa saja yang selalu dipakai.</p> <p>Permainan tradisional itu memang lebih unggul kalo dibandingkan dengan permainan modern. Coba dibandingkan, permainan modern itu kan banyak main sendiri-sendiri jadinya anak ga <i>omongan</i> sama temennya. Selain itu mahal juga. Mainan modern kayak <i>game</i> itu kan banyaknya di alat elektronik, kalo nggak punya ya nggak bisa main.</p> <p>Kalo permainan tradisional kan bisa di mana saja, yang penting ada orang yang mau memainkannya. Minimal dua aja udah cukup, apalagi kalo tambah banyak tambah asyik. Anak-anak jadi bisa berinteraksi satu sama lain.</p>	<p>pembelajaran. Pelaksanaannya tidak dilakukan setiap hari, tergantung pada indikator pembelajaran yang digunakan pada hari itu.</p>
4.	Apa saja jenis permainan tradisional yang dimanfaatkan dalam pembelajaran di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta?	<p>Hampir semua kayaknya mbak. Pernah main <i>dhelikan</i>. Anak-anak kan seneng banget. Tapi nek itu pas istirahat, kalo pas pembelajaran bisa ditanya sama gurunya.</p>	<p>Jenis permainan yang pernah dilaksanakan di TK hampir semua, contohnya: <i>dhelikan</i> (petak umpet).</p>
5.	Apa saja alat yang digunakan untuk melakukan permainan tradisional dalam pembelajaran di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta?	<p>Kita punya dakon, simpai, tapi kalo kayak main <i>cublak-cublak suweng</i> biasanya pakai apa yang ada buat jadi <i>keciknya</i>. Batu kecil atau kerikil ya bisa.</p>	<p>Sekolah memberikan fasilitas berupa alat permainan berupa dakon dan simpai. Sedangkan untuk permainan lain dapat memakai batu kecil yang ada di halaman</p>

CATATAN WAWANCARA (CW-2)

Hari/Tanggal : Kamis, 16 Oktober 2014

Waktu : 07.30-11.00 WIB

Tempat : Ruang Kelas Kelompok B2

Sumber: Ibu Wagirah (Guru Kelompok B2)

No.	Pertanyaan Peneliti	Catatan Wawancara	Refleksi
1.	Apakah TK Bumi Warta Umbulharjo rutin melaksanakan permainan tradisional?	Ya rutin sering tapi ndak setiap hari, mbak. Tergantung sama apa yang mau diajarkan hari itu. Kesempatannya ada di hari Jumat, kan sekalian ngajarin bahasa Jawa <i>to</i> mbak. Tapi kita <i>ndak maksain</i> harus dimasukkan. Kita tergantung indikator pembelajaran yang harus diajarkan ke anak juga.	Permainan tradisional sering dilaksanakan namun tidak setiap hari. Hari Jumat dipilih sebagai hari untuk memainkan permainan tradisional karena bertepatan dengan pembiasaan berbahasa Jawa di sekolah.
2.	Apa saja jenis permainan tradisional yang dimanfaatkan dalam pembelajaran di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta?	Ada <i>cublak-cublak suweng</i> , <i>kucing-kucingan</i> , petak umpet, main dakon, lompat tali, nyanyi <i>sluku-sluku bathok</i> itu.	Jenis permainan tradisional yang dimanfaatkan Ada <i>cublak-cublak suweng</i> , <i>kucing-kucingan</i> , petak umpet, main dakon, lompat tali, <i>sluku-sluku bathok</i> .
3.	Apa saja alat yang digunakan untuk melakukan permainan tradisional dalam pembelajaran di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta?	Alatnya ya pakai kecik. Biasanya apa yang ada kita pakai buat main <i>cublak-cublak suweng</i> . Butuhnya <i>kreweng</i> atau <i>kecik</i> , kita ambil batu kecil yang ada di halaman atau biji-bijian yang ada di kelas, tutup spidol,	Alat yang digunakan <i>kecik-kreweng</i> dengan mengambil batu kecil (kerikil) yang ada di halaman atau

		atau tutup bolpen. Sama kalau main lompat tali, di sekolah ada. Dibuat dari karet yang dirangkai sampai panjang.	biji-bijian yang ada di kelas, tutup <i>ballpoint</i> , tali yang terbuat dari untaian karet.
4.	Bagaimana prosedur pelaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran yang terdiri dari: d. Pemanasan (<i>warming up</i>) e. Inti f. Penutup (<i>cooling down</i>) di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta?	Kalau main ya biasanya di awal, biar anak-anak fokus ke kegiatan lainnya atau sebelum pulang. Biasanya juga diajakin nyanyi lagu-lagu daerah, untuk <i>refreshing</i> biar ga tegang. Kalau untuk inti jarang, karena indikator pembelajarannya kadang <i>ndak</i> cocok. Apalagi kelas B2, butuh banyak belajar membaca soalnya mau masuk SD.	Permainan tradisional dimanfaatkan pada saat kegiatan awal sebagai pemanasan (<i>warming up</i>) dengan tujuan membentuk fokus anak pada kegiatan selanjutnya atau kegiatan inti. Pada kegiatan akhir, permainan tradisional digunakan untuk <i>refreshing</i> melepaskan ketegangan. Jarang digunakan dalam kegiatan inti.
5.	Bagaimana peran guru dan kepala sekolah dalam pemanfaatan permainan tradisional untuk kegiatan pembelajaran di TK Bumi Warta Umbulharjo?	Kita sebagai guru ya ngajarin gimana caranya main. Dikasih tahu aturan-aturan mainnya, trus ikut main bareng. Kita pasti mengawasi, soalnya <i>nek ndak</i> diawasi kadang-kadang suka nggak tertib mainnya. Kalau kepala sekolah mendukung sesuai dengan apa yang dirancang untuk kegiatan sehari.	Guru berperan sebagai pengajar dan memberitahukan aturan main di setiap jenis permainan. Guru juga mengawasi agar permainan berjalan tertib sesuai dengan aturan. Kepala sekolah berperan mendukung rencana kegiatan harian yang menggunakan permainan tradisional

6.	<p>Faktor-faktor apa saja yang mendukung dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional yang terbagi berdasarkan:</p> <p>c. Faktor Intern</p> <p>d. Faktor Ekstern</p> <p>bagi anak Kelompok B2 di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta?</p>	<p>Halaman sekolah ini kan luas, bisa dimanfaatkan untuk main kayak petak umpet, main lompat tali, ular naga, kucing-kucingan. Banyak mainan yang ada lari-larinya, halaman sekolah cukup luas buat tempat lari-lari.</p>	
7.	<p>Faktor-faktor apa saja yang menghambat dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional yang terbagi berdasarkan:</p> <p>c. Faktor Intern</p> <p>d. Faktor Ekstern</p> <p>bagi anak Kelompok B2 di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta?</p>	<p>Kalo faktor yang menghambat itu soal waktu. Waktu di TK ini kan pembelajarannya dari jam setengah delapan sampai jam sebelas. Kegiatannya juga banyak. Jadi kalau mau bermain nggak bisa setiap hari. Nunggu indikator pembelajarannya ada yang cocok atau nggak, kalau ada fisik motorik baru bisa dimainkan. Ditambah lagi satu kelas kan ada 17 anak, besar sekali. Setiap main jadi lama.</p>	

**CATATAN WAWANCARA
(CW-3)**

Hari/Tanggal : Kamis, 16 Oktober 2014

Waktu : 07.30-11.00 WIB

Tempat : Ruang Kelas Kelompok B2

Sumber: Ibu Siti Aminah (Guru Kelompok B2)

No.	Pertanyaan Peneliti	Catatan Wawancara	Refleksi
1.	Apakah TK Bumi Warta Umbulharjo rutin melaksanakan permainan tradisional?	Setiap harinya sih nggak, mbak. Mungkin di hari Jumat, pas ngajarnya juga pakai bahasa Jawa. Bisa juga di hari lain. Tapi lumayan sering kok. Nek tiap hari, nanti nggak ada waktu untuk pembelajaran lainnya, apalagi butuh buat latihan membaca.	Tidak setiap hari. Pelaksanaan biasa dilakukan di hari Jumat. Kegiatan pembelajaran selain hari Jumat juga memanfaatkan permainan permainan tradisional.
2.	Apa saja jenis permainan tradisional yang dimanfaatkan dalam pembelajaran di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta?	Banyak. Main lompat tali biasanya buat melatih keberanian sama keseimbangan anak. Bisa juga waktu melompat dengan dua kaki. Ada juga main <i>cublak-cublak suweng</i> , kucing-kucingan, ular naga, lompat tali, dakon. Tapi ada juga yang belum diajarin, soalnya anaknya belum bisa.	Permainan lompat tali dimanfaatkan untuk melatih keberanian dan keseimbangan anak.
3.	Apa saja alat yang digunakan untuk melakukan permainan tradisional dalam pembelajaran di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta?	Kalau permainan tradisional itu simpel, mbak. Jadi cukup ambil apa aja yang ada di kelas atau batu-batu kecil di halaman. Nek mau main lompat tali ya talinya ada, yang dari karet terus disimpul-simpul itu juga ada.	Alat yang digunakan memanfaatkan benda-benda yang ada di kelas maupun yang ada di halaman. Di kelas juga

			tersedia tali yang terbuat dari simpul karet.
4.	<p>Bagaimana prosedur pelaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran yang terdiri dari:</p> <p>g. Pemanasan (<i>warming up</i>)</p> <p>h. Inti</p> <p>i. Penutup (<i>cooling down</i>)</p> <p>di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta?</p>	<p>Di pemanasan kita pakai lebih sering, selain karena fisik motorik biasanya dilakukan di awal, mainan ini kan bisa buat anak fokus, mbak. Tenaganya mereka kan banyak di pagi hari, jadi difasilitasi dulu pakai main-main.</p> <p>Kalau di inti jarang, ndak ada indikator yang pas untuk di inti. <i>Mosok</i> seharian mau di luar terus mbak? Yo sing capek gurunya, anaknya seneng main terus.</p> <p>Di kegiatan akhir ada. Main <i>sluku-sluku bathok</i> paling cocok, sambil pendinginan habis main-main pas jam istirahat. Selain sama nyanyi lagu yang biasa dinyanyiin.</p>	<p>Digunakan saat kegiatan awal sebagai pemanasan dan meningkatkan fokus anak.</p> <p>Jarang digunakan pada kegiatan inti karena tidak sesuai dengan indikator yang ada di kegiatan inti.</p> <p>Saat kegiatan akhir, menggunakan permainan <i>sluku-sluku bathok</i> sebagai pendinginan seusai bermain di waktu istirahat.</p>
5.	<p>Bagaimana peran guru dan kepala sekolah dalam pemanfaatan permainan tradisional untuk kegiatan pembelajaran di TK Bumi Warta Umbulharjo?</p>	<p>Gurunya ya merancang kegiatan pembelajaran, trus diserahkan ke kepala sekolah. Maksudnya kegiatan hari itu disetujui atau nggak. Trus nek disetujui baru dilaksanakan. Kita memulai, ngajarin, nyontohin, sama ngawasin. Kalo permainannya baru, butuh waktu untuk menjelaskan lebih lama. Tapi kalau udah pernah, anak tinggal diawasin mainnya sambil diarahkan, atau diberikan tingkat kesulitan yang lebih. Kayak lompat tali, kemarin</p>	<p>Guru berperan sebagai perancang kegiatan, pemulai, pengajar, pemberi contoh, dan pengawas saat permainan berlangsung.</p>

		sampai level mana, sekarang ditambah. Permainan yang kemarin tertunda, sekarang dilanjutkan giliran siapa yang jadi. Kadang anak sendiri yang minta dan mereka inget urutannya.	
6.	<p>Faktor-faktor apa saja yang mendukung dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional yang terbagi berdasarkan:</p> <p>e. Faktor Intern</p> <p>f. Faktor Ekstern</p> <p>bagi anak Kelompok B2 di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta?</p>	<p>Faktor yang mendukung ya halaman sekolah yang luas, anak-anak yang antusias. Kepala sekolah yang setuju sama kegiatan pembelajaran memakai mainan tradisional. Malah terkadang ibu kepala sekolah yang mengusulkan.</p> <p>Aturan mainnya kan juga mudah, anak-anak jadi cepat menangkap alur mainnya.</p>	<p>Faktor pendukung</p> <p>a. Faktor Intern</p> <ul style="list-style-type: none"> - Halaman sekolah yang luas - Persetujuan dari kepala sekolah <p>b. Faktor Ekstern</p>
7.	<p>Faktor-faktor apa saja yang menghambat dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional yang terbagi berdasarkan:</p> <p>e. Faktor Intern</p> <p>f. Faktor Ekstern</p> <p>bagi anak Kelompok B2 di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta?</p>	<p>Waktu. Waktu kita terbatas, mbak. Sedangkan anak-anak seneng-senang aja. Rencana kegiatan harian yang harus dirangkai dengan berbagai macam TPP. Kita kan nggak mungkin ngasih anak permainan tradisional terus-terusan. Kita kan mengenalkan, sama memanfaatkan tapi bukan yang utama.</p>	<p>Faktor Penghambat</p> <p>a. Faktor Intern</p> <ul style="list-style-type: none"> - <p>b. Faktor Ekstern</p>

RENCANA KEGIATAN HARIAN TK BUMI WARTA

Kelompok : B2

Minggu/ hari : XI/ 4 (empat)

Tema/sub tema : Kebutuhanku/ Keamanan

Hari, tanggal : Kamis, 16 Oktober 2014

Semester : I/ 2014-2015

Waktu : 07.30-11.00 WIB

Indikator	Tujuan	Kegiatan Pembelajaran	Alat Peraga dan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak Didik			Analisis Hasil Evaluasi		Tindak Lanjut	
				Alat	Hasil		Jumlah Anak		Perbaikan	Pengayaan
Memantulkan bola besar, bola sedang, bola kecil dengan memutar badan, mengayunkan tangan, melangkah (F. 19) PK: Kerja keras	Melatih kelenturan/ kekuatan otot	I. KEGIATAN AWAL ± 30 MENIT Doa sebelum belajar, menyanyi, salam Demonstrasi memantulkan bola besar	Anak langsung, bola	Unjuk kerja						

Menghormati perayaan hari besar agama lain (NAM. 32) PK: Toleransi	Menghormati agama lain	<i>Bermain lompat tali</i> Bercakap-cakap menghormati perayaan agama lain	<i>Lompat tali karet</i> Anak langsung Gambar perayaan hari besar masing-masing agama	Praktek langsung Percakapan						
Menghubungkan/ memasangkan lambang bilangan dengan benda 1-20 (K. 38) PK: Rasa ingin tahu	Dapat mencocokkan gambar dengan lambang bilangan yang benar	II. KEGIATAN INTI ± 60 MENIT <u>Sudut Kebudayaan</u> P.T Menghubungkan gambar dengan angka 1-10	Papan tulis, pensil	penugasan						

<p>Membedakan berat benda dengan timbangan buatan atau sebenarnya (K. 19) PK: Rasa ingin tahu</p>	<p>Mengenal ukuran suatu benda</p>	<p><u>Sudut Pembangunan</u> P.T Menimbang benda (kubus) dengan timbangan</p>	<p>Timbangan</p>	<p>Unjuk kerja</p>						
<p>Menunjukkan dan mencari sebanyak-banyaknya benda, hewan, tanaman yang mempunyai warna, bentuk, ukuran menurut ciri-ciri tertentu (K. 21) PK: Rasa ingin tahu</p>	<p>Dapat mengelompokkan benda</p>	<p><u>Sudut Alam Sekitar</u> P.T Mengelompokkan benda-benda yang digunakan untuk ronda</p>	<p>LKA, pensil, pastel</p>	<p>Penugasan</p>						

		III. ISTIRAHAT ± 30 MENIT Bermain Cuci tangan Berdoa sebelum dan sesudah makan/minum	Alat permainan <i>outdoor</i>							
Sabar menunggu giliran (SE. 7) PK: Disiplin	Melatih kesabaran	IV. KEGIATAN AKHIR ± 30 MENIT Sumbang saran menunggu giliran menggunakan alat bermain di luar EVALUASI Diskusi dan menanyakan kembali kegiatan hari ini, memberikan informasi kegiatan esok hari. Pesan, doa, salam, pulang.	Anak langsung,	Percakapan						

Jumlah anak : 17

S :

I :

A :

Jumlah hadir :

Mengetahui,
Kepala Taman Kanak-kanak

Guru Taman Kanak-kanak I

Yogyakarta, 16 Oktober 2014
Guru Taman Kanak-kanak II

Hj. Ade Rohana As, S. Pd
NIP. 19641213 198403 2 006

NIP.

NIP.

RENCANA KEGIATAN HARIAN TK BUMI WARTA

Kelompok : B2

Minggu/ hari : XI/ 4 (empat)

Tema/sub tema : Kebutuhanku/ Keamanan

Hari, tanggal : Kamis, 16 Oktober 2014

Semester : I/ 2014-2015

Waktu : 07.30-11.00 WIB

Indikator	Tujuan	Kegiatan Pembelajaran	Alat Peraga dan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak Didik		Analisis Hasil Evaluasi		Tindak Lanjut	
				Alat	Hasil	Jumlah Anak		Perbaikan	Pengayaan
<p>Memantulkan bola besar, bola sedang, bola kecil dengan memutar badan, mengayunkan tangan, melangkah (F. 19) PK: Kerja keras</p>	<p>Melatih kelenturan/ kekuatan otot</p>	<p>I. KEGIATAN AWAL ± 30 MENIT Doa sebelum belajar, menyanyi, salam</p>							
		<p>Demonstrasi memantulkan bola besar</p>	<p>Anak langsung, bola</p>	<p>Unjuk kerja</p>	<p>☆ ☆☆ ☆☆☆☆</p>				
		<p><i>Bermain lompat tali</i></p>	<p><i>Lompat tali karet</i></p>	<p>Praktek langsung</p>	<p>☆ ☆☆ ☆☆☆☆</p>				
<p>Menghormati perayaan hari besar agama lain (NAM. 32) PK: Toleransi</p>	<p>Menghormati agama lain</p>	<p><i>Bermain cublak-cublak suweng</i></p>	<p>Kecik</p>	<p>Praktek langsung</p>	<p>☆☆☆☆☆ ☆ ☆☆</p>				
		<p>Bercakap-cakap menghormati perayaan agama lain</p>	<p>Anak langsung</p>	<p>Percakapan</p>	<p>☆☆☆☆☆ ☆ ☆☆ ☆☆☆☆</p>				

Menghubungkan/ memasangkan lambang bilangan dengan benda 1-20 (K. 38) PK: Rasa ingin tahu	Dapat mencocokkan gambar dengan lambang bilangan yang benar	II. KEGIATAN INTI ± 60 MENIT <u>Sudut Kebudayaan</u> Pemberian tugas Menghubungkan gambar dengan angka 1-10	Papan tulis, pensil	Penugasan	☆ ☆☆ ☆☆☆☆					
Membedakan berat benda dengan timbangan buatan atau sebenarnya (K. 19) PK: Rasa ingin tahu	Mengenal ukuran suatu benda	<u>Sudut Pembangunan</u> Pemberian tugas Menimbang benda (kubus) dengan timbangan	Timbangan	Unjuk kerja	☆ ☆☆ ☆☆☆☆					
Menunjukkan dan mencari sebanyak- banyaknya benda, hewan, tanaman yang mempunyai warna, bentuk, ukuran menurut ciri-ciri tertentu (K. 21) PK: Rasa ingin tahu	Dapat mengelompok- kan benda	<u>Sudut Alam Sekitar</u> Pemberian tugas Mengelompokkan benda-benda yang digunakan untuk ronda	LKA, pensil, pastel	Penugasan	☆ ☆☆ ☆☆☆☆					
		III. ISTIRAHAT ± 30 MENIT Bermain Cuci tangan Berdoa sebelum dan sesudah makan/minum	Alat permainan outdoor							
Sabar menunggu giliran (SE. 7) PK: Disiplin	Melatih kesabaran	IV. KEGIATAN AKHIR ± 30 MENIT Sumbang saran menunggu giliran menggunakan alat bermain di luar	Anak langsung	Percakapan	☆ ☆☆ ☆☆☆☆					

		<i>Bermain dan bernyanyi sluku-sluku bathok</i>	<i>Anak langsung</i>	<i>Praktek langsung</i>	☆ ☆☆ ☆☆☆☆					
		EVALUASI Diskusi dan menanyakan kembali kegiatan hari ini, memberikan informasi kegiatan esok hari. Pesan, doa, salam, pulang.								

Jumlah anak : 17

S :

I :

A :

Jumlah hadir :

Mengetahui,
Kepala Taman Kanak-kanak

Guru Taman Kanak-kanak I

Yogyakarta, 16 Oktober 2014
Guru Taman Kanak-kanak II

Hj. Ade Rohana As, S. Pd

NIP. 19641213 198403 2 006

NIP.

NIP.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Hunting, Fax. (0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp. (0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 537/ UN34.11/PL/2014
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

16 September 2014

Yth. Walikota Yogyakarta
Cq. Ka. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta
Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta Kode Pos 55165
Telp (0274) 555241 Fax. (0274) 555241
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Anny Berlian Ferynanda Sibuea
NIM : 09111241010
Prodi/Jurusan : PGPAUD/PPSD
Alamat : Jl. Sorosutan no. 44 Yogyakarta 55162

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta
Subyek : siswa kelompok B2
Obyek : pemanfaatan permainan tradisional untuk kegiatan pembelajaran
Waktu : September-November 2014
Judul : Pemanfaatan Permainan Tradisional untuk Kegiatan Pembelajaran di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Dr. Haryanto, M.Pd.

NIP. 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:
1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PPSP FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



SURAT IZIN

NOMOR : 070/2898
5625/34

Membaca Surat : Dari Dekan Fak. Ilmu Pendidikan - UNY
Nomor : 5371/UN34.11/PL/2014 Tanggal : 16/09/2014

Mengingat : 1. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan, Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah
2. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta;
3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta;
4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2011 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;
5. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor: 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;

Dijijinkan Kepada : Nama : ANNY BERLIAN F.S. NO MHS / NIM : 09111241010
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Ilmu Pendidikan - UNY
Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta
Penanggungjawab : Ika Budi Maryatun, M.Pd.
Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : PEMANFAATAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK KEGIATAN PEMBELAJARAN DI TK BUMI WARTA UMBULHARJO YOGYAKARTA

Lokasi/Responden : Kota Yogyakarta
Waktu : 17/09/2014 Sampai 17/12/2014
Lampiran : Proposal dan Daftar Pertanyaan
Dengan Ketentuan : 1. Wajib Memberi Laporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta)
2. Wajib Menjaga Tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah
4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan-ketentuan tersebut diatas
Kemudian diharap para Pejabat Pemerintah setempat dapat memberi bantuan seperlunya

Tanda tangan
Pemegang Izin

ANNY BERLIAN F.S.

Dikeluarkan di : Yogyakarta
pada Tanggal : 17-9-2014

An. Kepala Dinas Perizinan
Sekretaris

ENY RETNOWATI, SH
NIP. 196103031988032004

Tembusan Kepada :

- Yth. 1. Walikota Yogyakarta (sebagai laporan)
2. Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta
3. Kepala TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta
4. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan - UNY
5. Ybs.